
JULIO 1992 Nº 3
LOS
super
juegos
175 pesetas
HEROES
EN TU PANTALLA
extra
3 POSTERS
GIGANTES
ELVIRA II, INDY III
Y KRATERMAZE
PAPER BOY EN
TODOS LOS SISTEMAS
TORNEOS DE FUTBOL
SIN SALIR DE CASA
PRIMERAS VENTAJAS
DE NUESTRA TARJETA
LOS MEJORES TRUCOS
Y CONSEJOS DEL
VERANO
REGALAMOS
ORDENADORES
Y MOUNTAIN BIKES
8 420565 037006 00003

ELEGIDOS PA



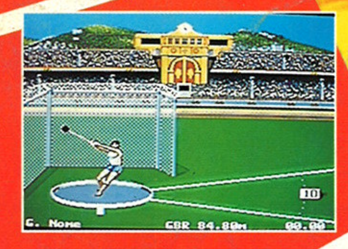
SEGA Master System™ SPORT OLYMPIC GOLD

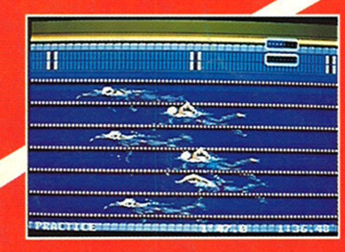
Barcelona '92 © 1988 COOB'92, S.A. TM

U.S. GOLD OFFICIAL LICENSEE

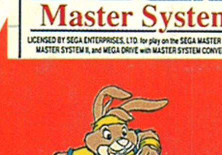
COPYRIGHT © 1988, COOB '92™. * With the kind permission of the COOB '92, SA.* Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.

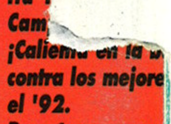






THE OFFICIAL FOOTBALL GAM
OF UEFA '92





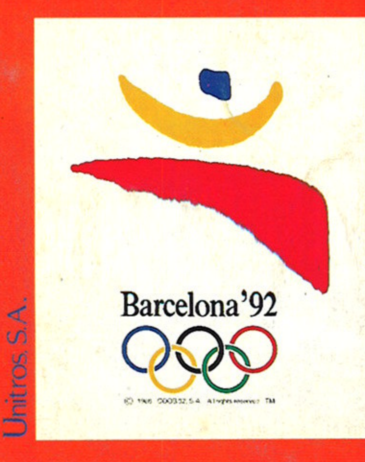
¡ Empieza la cuenta atrás ! La gloria Olímpica llama a tu consola.
¡ No la defraudes !.
Prepara tus músculos para experimentar la más alta competición Olímpica en siete modalidades repartidas entre atletismo y natación. ¡ Corre a colgarte unas medallas ! El triunfo está en los que se mojan.
Reserva bien tus fuerzas. Llega la hora de la verdad.





Ha l
Cam
¡Calien
contra los mejore
el '92.
Regatea y pasa
llenos de barro,
cespedes. Tu elije
Siente la pasión
Las mieles del tri





Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92

Unitros S.A.



RA LA GLORIA
SEGA
Master System
WIMBLEDON
Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club. Wimbledon
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON
Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter
EUROPE
THE OFFICIAL GAME OF
© 1987 UEFA
momento de convertirte en
anda! Prepárate para jugartela
s equipos de futbol europeo en
en profundidad en campos
o en el más perfecto de los
s.
del gol. La euforia del público.
unfo. ¡Juega a ganador!
¡ Sólo puede quedar uno ! No hay sitio para la suerte.
Empuña tu PAD-Raqueta y sube a la red para arrasar al contrario.
Practica cuatro excitantes campeonatos en todas sus modalidades.
Singles y Dobles te someterán a su pressing total para sacarte del campo.
¡ Hazle un globo a tu mejor amigo ! Sácalo de la pista.
El triunfo está en bandeja.
UEFA FINALS
SVERIGE 0
ESPANA 0
ROMINIA 0
KYPROS 0
JUGOSLAVIJA 0
DEUTSCHLAND 0
NEDERLAND 0
ENGLAND 0
Vive una Aventura
SEGA

SUMARIO

Nº 3 - JULIO - 1992 - 175 ptas

BAZAR INFORMATICO 8

Acércate a nuestro mercadillo: en él encontrarás los productos más interesantes puestos a la venta en las últimas semanas.



NOTICIAS 10

El sector se mueve muy deprisa y todos los lectores de SUPER JUEGOS deben conocer las últimas noticias del mes.

ANTES QUE NADIE 12

Descubre la Atlántida con la última aventura de Indy.

CONSOLAS 14

Analizamos: Indiana Jones and the last crusade (con mapa), Batman return of the Joker, Captain Planet, Paperboy 2, Ms. Pacman, Pacman, Turbo out run, Star Trek, Wimbledon, The duel, Cratermaze, North & South, Megaman 3, Ninja Gaiden, David Robinson's supreme court, Mario Lemieux, J.J. and Jeff, Crackout, Supertennis, Sagaia, Skweek, Galaxy force 2 y Cyber-Lip.

HIT CONSOLAS 62



Los cartuchos más vendidos.

TU ME CUENTAS 64

Cuéntanos tus inquietudes, qué juegos te gustan, cuáles te resultan más difíciles o tu opinión sobre las últimas novedades.

ORDENADORES 76

Analizamos: Bargon attack, Dark seed, Pacific islands, Space crusade, Captain Planet, Fuzzball, John Barnes, The Lineker collection, Football champ, European championship 1992, Harlequin, Eternam y Terminator 2: judgment day.



HIT ORDENADORES 106



Los juegos más vendidos.

LOS CONSEJOS DE MIX 112

Mix soluciona todas las dudas que tengas sobre el mundo de los videojuegos. Escribe contándole todo lo que te interesa saber.

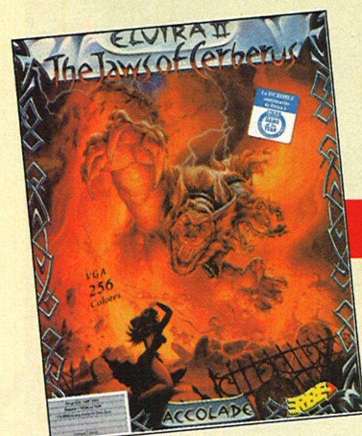


CONSEJOS Y TRUCOS 116

En estas páginas encontrarás la forma de obtener vidas infinitas, inmunidad y muchos otros secretos con sólo pulsar unas teclas.



JUEGA CON VENTAJA 120



Conoce todos los trucos para rescatar a Elvira de las garras del malvado Cerberus.

MAPAS 124

No te pierdas, utiliza los mapas de Elvira II.

DALE MARCHA 132

Además de los discos informáticos existen otros más grandes para los aficionados a la música. Te ponemos al tanto de los éxitos musicales del momento.
Hablamos del regreso de dos clásicos: Bruce Springsteen y Genesis; charlamos con Hombres G, y reseñamos los últimos trabajos de Wilson Phillips, Kim Wilde, Magneto, XTC y Los Rodríguez.

CINE Y VIDEO 134

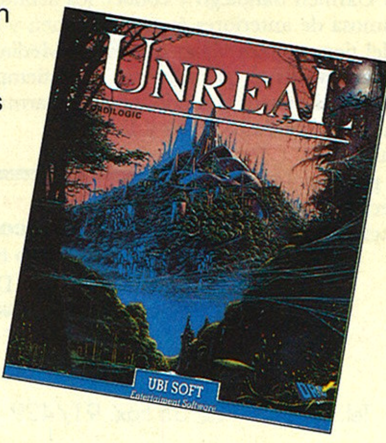
Una sección dedicada a los fanáticos del celuloide. Este mes te contamos los secretos de *Batman returns.*

JUEGA Y APRENDE 128

El dibujo es una de las áreas más atractivas para los niños y ahora, con los nuevos programas de diseño, pueden aprender con facilidad.

CARGADORES 131

Los mejores listados en basic para obtener ventajas en los juegos más difíciles. Este mes Unreal y Hero Quest.



SOBRE LA MESA 136

Este mes lo pasarás de miedo jugando con *Rollerbilles* y *Flat Top*, o emulando la hazaña de Induráin. Y para los "peques": *Baby Kids.*



HOROSCOPO 138

Las estrellas también están en los videojuegos. Sigue los consejos de nuestro horóscopo y conoce el programa más adecuado para este mes en tu signo zodiacal.
Colecciona las nuevas tarjetas de Trivial que incluimos en este número.



Julio 1992. Núm. 3

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Director de Expansión: **Angel Berbés**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Andrés Sánchez**, (póster), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Publicidad Madrid: Mar Lumbreras
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C./ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 080 29 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 175 pesetas (incluído transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



ESTAN EN NUESTRAS MANOS

Parecen tan grandes, tan fuertes y tan inalcanzables. Son los superhéroes que nos deslumbran y nos llenan el cuerpo de sana envidia porque no podemos disfrutar de sus mismos poderes. Sin embargo, ya veis, están en nuestras manos. Ni **Batman** ni **Indiana Jones** o el ecológico **Capitán Planeta** resistirían el más mínimo ataque, y caerían como una hoja en otoño si no fuese por nuestra habilidad con el joystick.
Ahora sí que sus aventuras están a nuestro alcance. No sólo podemos emularlas en el ordenador o en la consola, sino que, además, pueden quedar empequeñecidas ante nuestro esfuerzo. Gracias a nosotros, **Indy** hace que los nazis muerdan una vez más el polvo, **Batman** borra de la cara del *Joker* su eterna mueca de sonrisa, y el **Capitán Planeta** preserva el equilibrio ecológico del globo hasta más allá del siglo XXI.
Regresa **PAPERBOY** con nuevas trabas para su cotidiano quehacer del reparto de la prensa o aparece en consolas a las que no llegaban los diarios.
Son las agradables sorpresas de un mes lleno de trucos, consejos y novedades espectaculares en materia audiovisual, con la segunda parte de las aventuras de Batman en cine y Terminator II en vídeo. Además, te adelantamos como llegar al final del **ELVIRA II**.

Los duendes atacan de nuevo

En el último número de nuestra revista, los duendes –que se divierten haciendo trastadas en las imprentas– nos jugaron una mala pasada con nuestra oferta de suscripciones.
Borramos una frase que no nos gustaba pero, al final, se deslizó en la revista y salió publicada con un color distinto al resto de las líneas.
Os aseguramos que no es ningún rollo acercarse a un quiosco; al contrario, es superdivertido. Los quioscos son como cajas mágicas llenas de todo lo que podáis imaginar: diversión, juegos, cultura, actualidad... Mirad un quiosco y veréis que entre sus revistas y periódicos hay esto y mucho más aún.
Allí trabajan "los quiosqueros" que durante 362 días al año nos atienden con simpatía y nos ayudan a elegir lo que queremos leer. No importa que llueva o haga calor, que sea domingo o fiesta nacional, que sean las ocho de la mañana o de la tarde: el quiosco siempre está abierto para nosotros, sin él difícilmente podríamos estar en tus manos.
A partir de ahora vigilaremos a los duendes a todas horas, porque nuestra revista es de juegos, pero nunca para bromear con nuestros y vuestros amigos los quiosqueros.

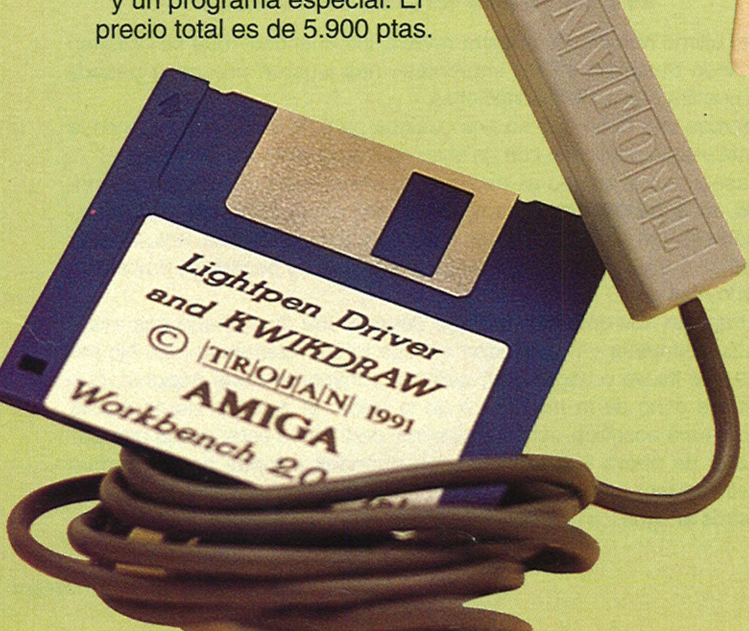
BAZAR

Las más rápidas

Las unidades lectoras de ***CD-ROM*** que integran la nueva gama que ha presentado recientemente **NEC Ibérica** presumen de ser las más rápidas del mercado en la actualidad. Esta serie, que cumple las especificaciones ***Multimedia Pc*** , se compone de una unidad portátil, CDR-37, que ofrece un tiempo medio de acceso de 450 milisegundos y 150 Kb/seg. de velocidad (109.000 ptas), la unidad externa CDR-74 con 280 milisegundos y 300 Kb/seg. (99.000 ptas), y la interna CDR-84.

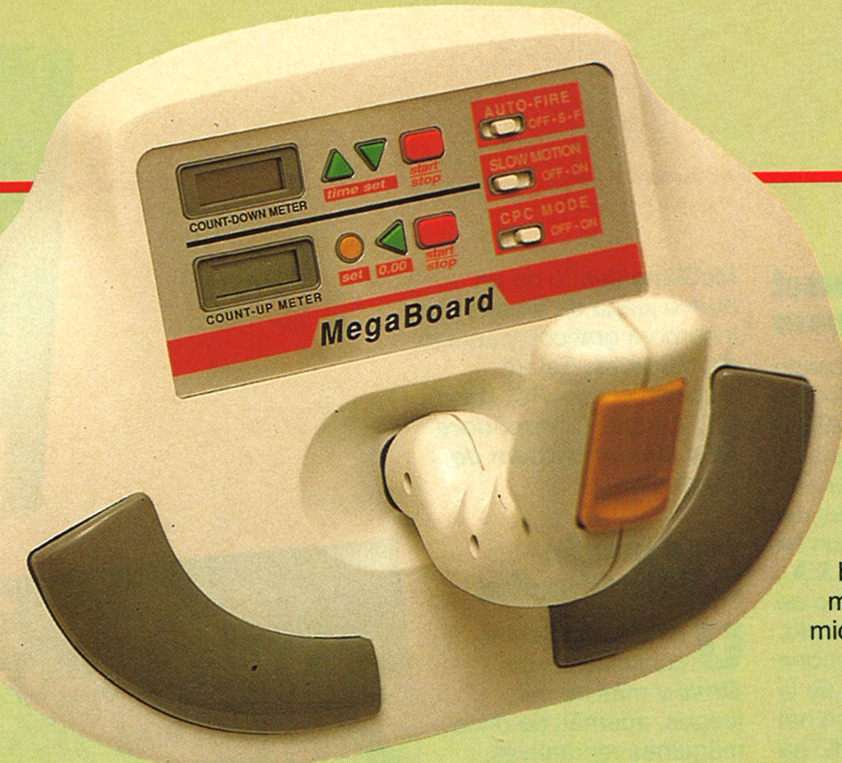
El ojo del ratón

El nuevo lápiz óptico de **Trojan** puede, además de sustituir al ratón en los ordenadores ***Amiga***, dibujar sobre la pantalla como si fuera un rotulador gracias al programa **WORKBENCH,** que viene junto con el aparato. El lápiz se comunica con el ordenador a través del puerto del joystick y un programa especial. El precio total es de 5.900 ptas.



Regula tu velocidad

La nueva tarjeta **GAMECARD SV-210** permite la conexión simultánea de dos joystick, así como regular su velocidad de funcionamiento en ordenadores IBM ***Pc/XT/AT*** y compatibles. Con el selector, que cuenta con tres posiciones, podrás elegir el ritmo que quieras seguir en los juegos, y el joystick se ajustará automáticamente al ritmo del reloj del ordenador.

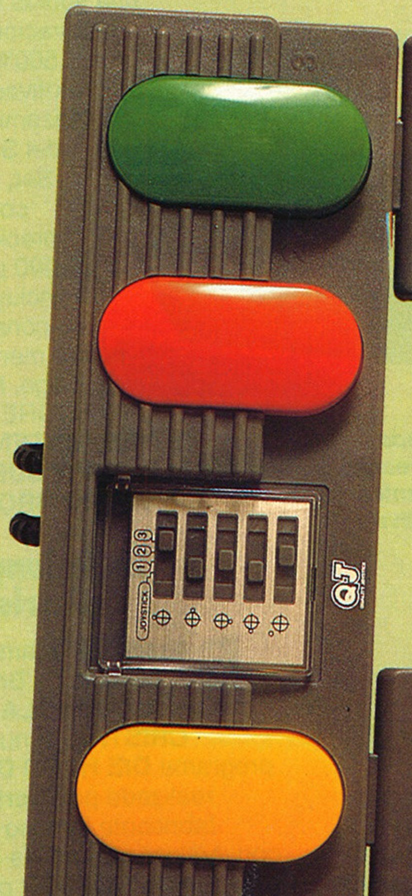


Muy completo

Diseñado especialmente para ***Atari, Commodore y Amstrad CPC***, el nuevo joystick **MEGABOARD SV-128** pone un buen número de funciones al alcance de los dedos, entre las que destacan los cronómetros digitales de seis cifras y cuenta atrás de cuatro, la ralentización para mejorar el marcador, el dispositivo de rotación metálico y los botones de disparo sobredimensionados con mecanismo anti-inclinación, además de microinterruptores blindados.

Formatos sin fronteras

Con el **MASTER GEAR CONVERTER**, fabricado por **abc Analog S.A.**, puedes llevarte a donde quieras los juegos de la ***Master System*** de 8 bits, ya que permite cargarlos en la portátil de **Sega**. Se trata de una especie de funda que encaja en la ***Game Gear*** como si fuera un cartucho más. En la parte superior tiene un abertura donde se cargan los juegos de la ***Master System***.

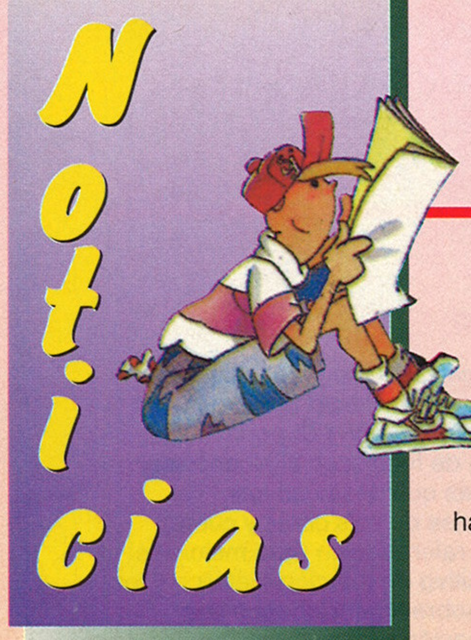




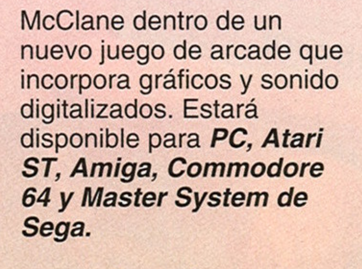


Juega con los pies

Los simuladores de carreras de coches y de vuelo, del mismo modo que los juegos de kung-fu y arcade en general, están de suerte con el nuevo joystick de pedales **SV 129 FOOT PEDAL** que distribuye **Drosoft** para ***Atari, Commodore 64, 128, Amiga, Amstrad / Schneider CPC y Spectrum,*** donde sustituye selectivamente tres controles del joystick o joypad conectado.



Noticias



Oferta Superset de Spaco

Casi cuarto millón de consolas ***NES*** y unos 700.000 juegos se han vendido entre enero de 1991 y el mismo mes del presente año, según ha informado **Spaco S.A.**, distribuidor exclusivo de esa consola de **Nintendo**. El incremento, que supone una subida de la facturación del 500%, ha motivado el lanzamiento del Super Set, que, con un precio de 24.090 ptas, incluye la consola, cuatro mandos de juego, NES FOUR SCORE y el **TETRIS, NINTENDO WORLD CUP Y SUPER MARIO BROSS.**

Spaco responde a la bajada de precios de otros fabricantes con una atractiva oferta.

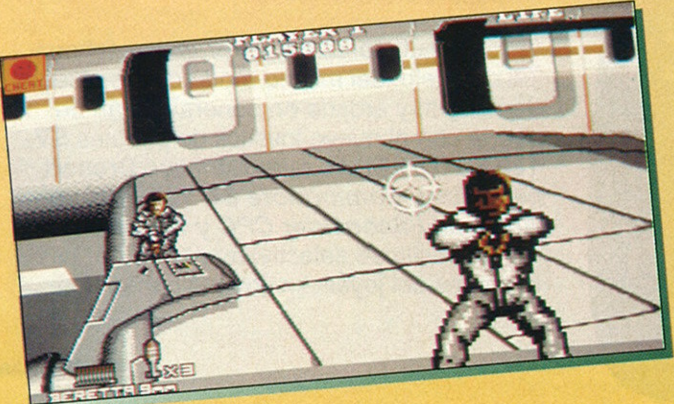


En la jungla de cristal

Basado en la famosa película de Bruce Willis, **LA JUNGLA DE CRISTAL,** el nuevo programa **DIE HARD DOS** realizado por **Tiertex**, fabricante famoso por conversiones como las dos partes de **STRIDER** para **Sega**, permite vivir las aventuras de John McClane dentro de un nuevo juego de arcade que incorpora gráficos y sonido digitalizados. Estará disponible para ***PC, Atari ST, Amiga, Commodore 64 y Master System de Sega.***



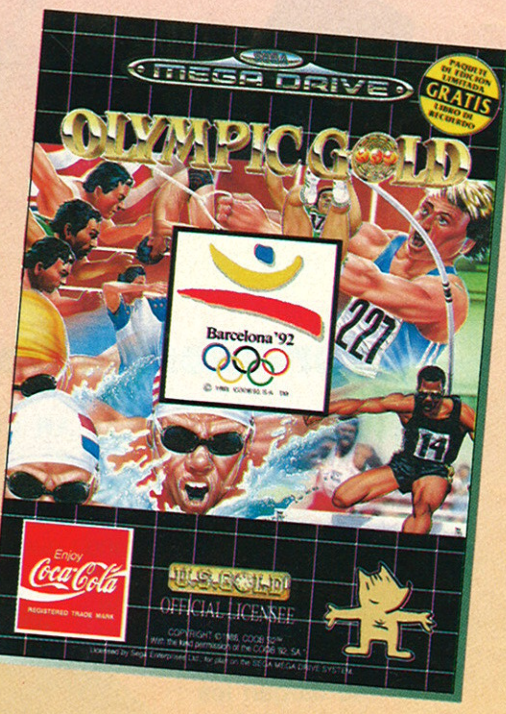
El nuevo juego de Tiertex estará disponible para casi todos los sistemas existentes.





Sega inunda la Villa Olímpica

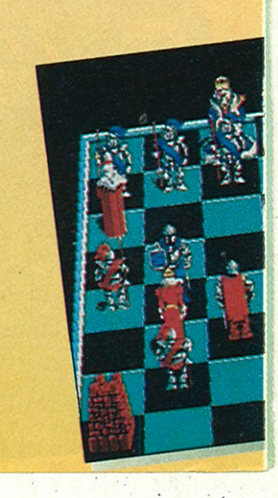
Unas cuatrocientas consolas ***Mega Drive*** y más de mil juegos, además de once máquinas recreativas, entre las que se encuentra el simulador de vuelo **R-360** con capacidad de giro total, tiene previsto instalar **Sega** en la zona internacional de la Villa Olímpica de Barcelona durante la celebración de los Juegos para que practiquen todos los deportistas que lo deseen. Los que no puedan acercarse a la zona podrán hacerlo en una de las 30 ***Game Gear*** que circularán por las habitaciones.



Los atletas que lo deseen también podrán entrenarse en sus habitaciones.

Carl Lewis ficha por Psygnosis

Ya está disponible el nuevo juego de simulación de atletismo de Psygnosis **CARL LEWIS CHALLENGE,** donde el jugador, que se hace cargo de un grupo de atletas, plantea y controla el programa de entrenamiento, la selección de equipos y los atributos (velocidad, potencia, resistencia y agilidad) de cada uno de sus miembros antes de competir en una serie de difíciles pruebas de pista y campo.





Graham Taylor supervisó personalmente la creación del nuevo juego de fútbol de Krisalis.

Otro fútbol de Krisalis

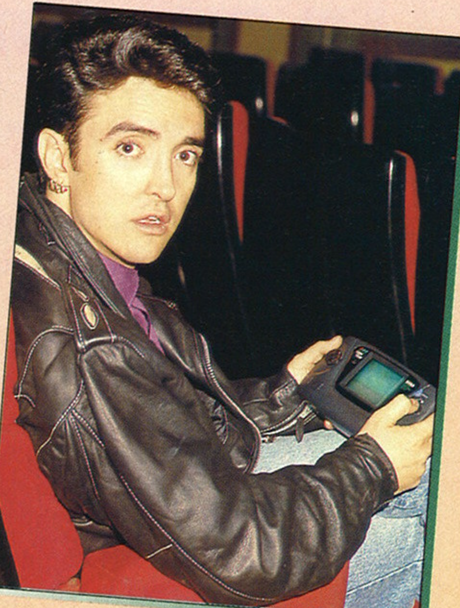
Tras sacar el simulador de futbol John Barnes, la firma **Krisalis** vuelve al ataque con un nuevo programa, el **GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGER**, realizado con la ayuda del que fuera el mejor manager de los equipos británicos durante 1990. El juego incluye 200 equipos, la Liga inglesa y el Campeonato de Europa, entre otros.

Un catalán nos representa en Londres

El representante de Lérida, Abel Vascuñana Pons, se impuso claramente con 192.400 puntos en la fase final del concurso para *sonicmaníacos* que tuvo lugar en los Canadian Center. Vascuñana participará por nuestro país en el Campeonato Internacional de **Sega** que se celebrará este mes en Wembley (Inglaterra), y asistirá al concierto que Michael Jackson ofrecerá en esta misma localidad bitánica.

Los cantantes también juegan

Sorprendimos a Ramoncín jugando en el cine mientras esperaba la proyección de la recién estrenada película **UN SUBMARINO BAJO EL MANTEL**, de Ignasi P. Ferré, para la que el singular cantante y presentador, que se confiesa maníaco del **TETRIS**, ha adaptado los diálogos. Ramoncín, que dejará televisión durante el verano, prepara ya su próximo disco.



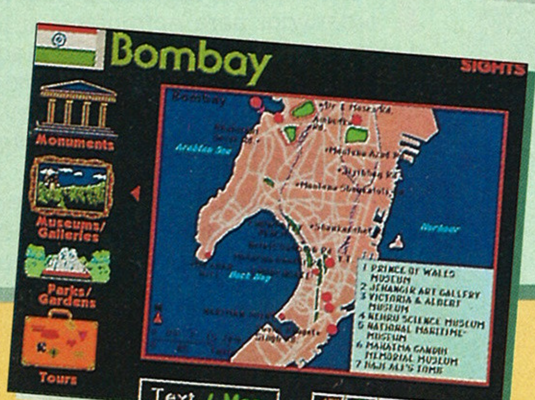
Ramoncín no descarta volver a televisión tras su gira de verano.



Nuevos títulos CD-ROM

NEC Ibérica, al igual que otros muchos fabricantes también se ha subido al carro de este soporte óptico, ofrecerá a partir del próximo mes de agosto la biblioteca CD Gallery con 7 nuevos títulos en **CD-ROM** entre los que destacan las enciclopedias **GREAT CITIES OF THE WORLD, NATIONAL GEOGRAPHICS MAMMALS: A MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA**; el juego de ajedrez **BATTLE CHESS** o el atlas **THE SOFTWARE TOOLWORKS WORLD ATLAS.**



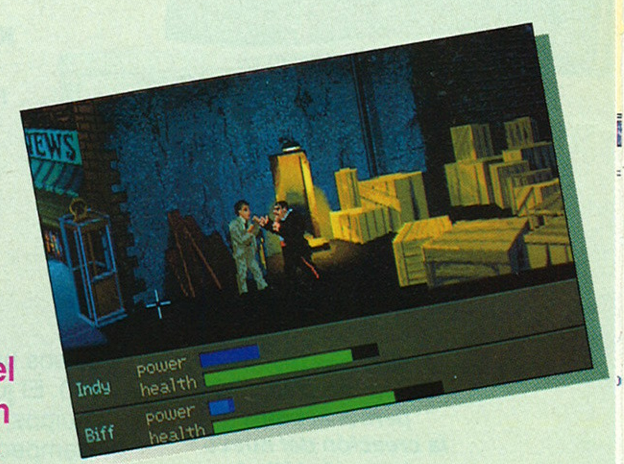


La nueva biblioteca Gallery en CD-ROM engloba miles de páginas con gran posibilidad de interacción.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

La aventura continúa en septiembre

El próximo mes de septiembre, Indiana Jones, el arqueólogo del látigo y el sombrero, tiene una cita con todos nosotros. Llegará al ordenador para vivir una excitante aventura en un arcade en donde el enemigo irreconciliable es, una vez más, el III Reich. En consolas, La Mega Drive y la Game Gear revivirán los éxitos de las aventuras de Indy ya conocidos en la Master System. SUPER JUEGOS adelanta las versiones para ordenador y los mapas para el sistema Sega. De esta forma, los nazis no nos cogerán desprevenidos.







El Dr. Jones es infatigable. En esta nueva aventura no se lanza a la búsqueda de arca o templo alguno, ni emprende ninguna cruzada en pos del Santo Grial. Esta vez, todos sus esfuerzos se dirigen a desvelar el enigma de la mítica Atlántida.

Indiana Jones regresa a nuestro ordenador para enfrentarse a un nuevo y más difícil reto: la búsqueda de la Atlántida, el continente perdido. Esta vez no irá acompañado de su papá, sino de una hermosa amiga que comparte su mismo hobby, la arqueología. Sophia Hapgood será su fiel acompañante durante toda la aventura, una arqueóloga que dedica su vida a las leyendas y especialmente a la investigación del continente perdido, la Atlántida.

El encuentro con Sophia

Todo comienza para nuestro héroe cuando se pone en contacto con Sophia Hapgood en un teatro de Nueva York en el que ella ofrece una disertación sobre la Atlántida, ilustrada con varias diapositivas del



El Dr. Jones, llevado por su afición a la arqueología, buscará tesoros en los lugares más recónditos.

continente y la forma de vida de sus habitantes.
Tras superar algún pequeño problema con la entrada al teatro, Indiana accede al escenario y, al término de la charla, entabla conversación con la que será su compañera de viaje.
La odisea no ha hecho nada más que comenzar. Desde Nueva York, Indy y Sophia se trasladarán al norte del continente africano, donde empieza la búsqueda de la Atlántida. Allí les esperan gran cantidad de sorpresas y se ven obligados a utilizar medios de transporte poco habituales, como el globo y el submarino.



Indy tendrá que adentrarse en los más singulares escenarios antes de alcanzar su objetivo. Durante su andadura se verá obligado a utilizar diferentes medios de transporte, como submarinos, aviones e incluso un globo aerostático.

Los rivales de Indy

Por supuesto, Indy tendrá enemigos. Y éstos no serán otros que los de anteriores aventuras: el ejercito del Tercer Reich. La lucha contra ellos es implacable y los protagonistas no tienen más remedio que huir en moto, vehículo que utilizan sus perseguidores. También evitarán las clásicas trampas o resolverán misterios con astucia e ingenio, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados por anteriores aventuras.
Indiana y Sophia recorren un sinfín de lugares y habitaciones, a la búsqueda y recogida de objetos que les ayuden a salir bien parados de esta nueva aventura gráfica.

Comparte las aventuras del arqueólogo más famoso del mundo en un programa que combina la acción, la estrategia y los puzzles

Gráficos y animación

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS cuenta con unos doscientos escenarios distintos y estará traducido al castellano.
Los gráficos poseen una gran calidad y las animaciones están realizadas a partir de imágenes de vídeo.
Este programa presenta una nueva modalidad en la que la aventura se puede desarrollar según los gustos de cada jugador: acción, estrategia o puzzles. Además, los problemas se resuelven de diferentes maneras, y no tienen una solución única.

FICHA TECNICA

Nombre: Indiana Jones and the fate of Atlantis
Fabricante: Lucasfilm
Sistema: PC
Género: aventura gráfica



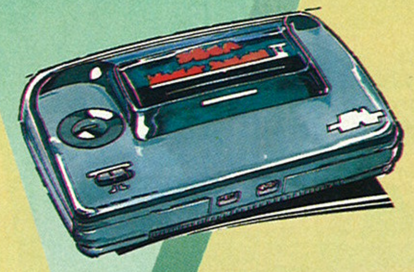

Sistema estudiado: PC

En pantalla

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



En busca del Santo Grial



Master System: arcade

La búsqueda del Santo Grial es una de las leyendas en las que Historia y realidad se mezclan. Desde la Edad Media a nuestros días, con Indiana Jones, las cruzadas siguen vigentes como una aventura singular.

En este arcade, los enemigos de Indiana pretenden conseguir el Santo Grial para sus fines de dominio y poder sobre el mundo. Indy sólo dispone de la ayuda de su látigo que debe adminIstrar con sabiduría, ya que se pierde con el uso. No obstante, siempre hay látigos por el camino y,



Indy debe enfrentarse a sus enemigos guardando el equilibrio sobre trenes en movimiento.



si llega el caso, puede usar sus puños para derribar a los indios y mercenarios que se interpongan en su aventura.

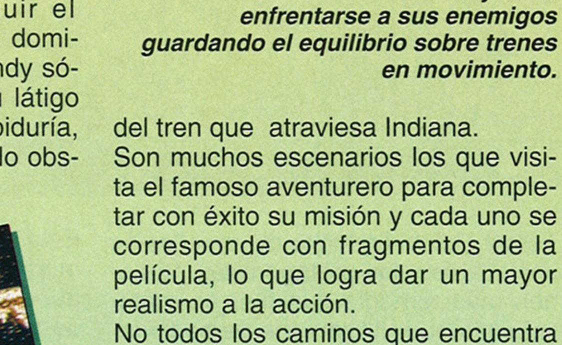
Pero también hay otras dificultades como ratas que merodean por el templo, bolas de fuego que caen del techo y animales que asoman su cabeza por los vagones del tren que atraviesa Indiana.

Son muchos escenarios los que visita el famoso aventurero para completar con éxito su misión y cada uno se corresponde con fragmentos de la película, lo que logra dar un mayor realismo a la acción.

No todos los caminos que encuentra Indiana son los que llevan a la salida. Hay que tener instinto y orientación para no perderse, ya que cualquier retraso supone una valiosa pérdida de tiempo, de por sí muy limitado. La agilidad de Indiana le ayuda también a la hora de deslizarse por las cuerdas que cuelgan en las cavernas donde empieza la búsqueda y en el templo, que supone uno de los retos más difíciles en esta aventura.

Los lagos de lava y los esqueletos esparcidos por el suelo son las dificultades que completan las trampas dispuestas para que Indiana Jones fracase: nuestro héroe tiene que saber saltar en el momento adecuado o de lo contrario chocará contra los salientes de las rocas y se precipitará al vacío.

ALBERTO PASCUAL



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Interés:	72
Dificultad:	76
Gráficos:	74
Originalidad:	56
Sonido:	68
Total:	69,2

Para sacar ventaja

El tiempo está muy limitado. Recoge todos los relojes de arena que encuentres porque dan tiempo extra. Cuando mueres, comienzas la partida en el lugar en que encontraste el último reloj.

No malgastes tus látigos con exhibiciones inútiles, úsalo sólo ante los enemigos.

SECTOR

System DE ESPAÑA, S. A.



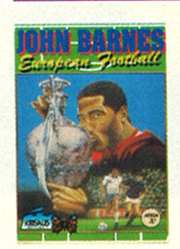
LA FERIA DE LONDRES

AUTUMN SPRING 92 ECTS

En esta ocasión vamos a dedicar nuestro SECTOR a la ampliación de las informaciones aparecidas en alguna revista del ramo, referidas a las Compañías presentes en el certamen londinense.

Es difícil encontrar una explicación lógica al hecho de que en esas informaciones no aparezcan empresas tales como ANCO, AUDIOGENIC, COKTEL VISION, DIGITAL INTEGRATION, IMAGINEER, IMPRESSIONS, KRISALIS, MICROIDS, OXFORD SOFTWORKS/CP, y un largo etcétera para el que necesitaríamos un espacio del que no disponemos. Os sorprenderéis de que lo que os vamos a contar no "haya sido visto" por algunos informadores.

KRISALIS





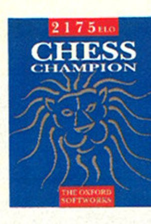
Cuanto todavía nos estamos divirtiendo con MANCHESTER UNITED aparecen JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL y GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE. Dos grandes simuladores de fútbol con un nivel de calidad tan enorme como el de los dos genios británicos que les dan nombre.

MICROIDS



La velocidad y la fuerza son las bases de KILLERBALL, impresionante deporte futurista. Te verás envuelto en un partido infernal que se desarrolla en un estadio circular. En SUPERSKI 2 podrás disfrutar simplemente deslizándote por las laderas blancas de la montaña. Pero, si te atreves, podrás participar en las Olimpiadas de Invierno defendiendo los colores de tu país.

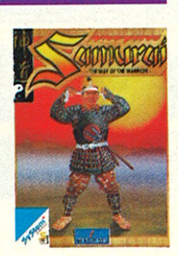
OXFORD SOFTWORKS/CP



¿Recuerdas el CHESS PLAYER 2150? Bueno, esto era para principiantes. Ahora nos sorprenderán con el CHESS CHAMPION 2175, todavía más potente. Los aficionados al ajedrez van a pasárselo de lo lindo con el ajedrez más poderoso y variado jamás concebido. Con la gama de opciones más amplia que pueda disponerse, muchas de los cuales jamás habían sido desarrolladas en ordenadores personales.

IMPRESSIONS





Los aficionados a los grandes juegos de estrategia están de enhorabuena. FIGHTER COMMAND, SAMURAI, DISCOVERY. AIR BUCKS, WARRIORS OF RELEYNE, GREAT NAPOLEONIC BATTLES... Una apabullante colección cuyos títulos irán viendo la luz sucesivamente.

ANCO



Poco podemos decir de ANCO que vosotros no sepáis. Ahora está próximo el lanzamiento del KICK OFF 3. No es necesario añadir que KICK OFF ha sido reconocido como el mejor simulador de fútbol de la historia del software.

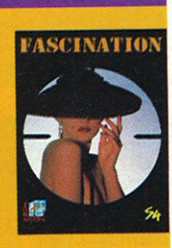
AUDIOGENIC

Creadores de LONE WOLF. Ahora trabajando en su nueva etiqueta, SPORTS ACTION, que se concentra en simulaciones deportivas de alta calidad. Al sensacional WORLD CLASS RUGBY le seguirán EMLYN HUGHES ARCADE QUIZ, SUPER LEAGUE MANAGER, y varios simuladores relacionados con el basket, boxeo, atletismo...

Audiogenic WORLD CLASS RUGBY

COKTEL VISION







Desde hace más de dos años, COKTEL VISION trabaja en el desarrollo del concepto Multimedia (CD Rom, CDTV, CDI...) Juegos de Simulación como E.S.S. MEGA, aventuras como FASCINATION y GOBLIIINS, con un manejo perfecto de imágenes sintetizadas, animación 3D, imágenes vídeo, bandas sonoras de alta fidelidad. La compañía francesa eleva constantemente la calidad de sus programas y ampliará su catálogo con productos que utilizan nuevas tecnologías. Gracias a ello disfrutaremos de BARGON ATTACK, un viaje con aventuras que te colocarán al borde de la angustia. Nos divertiremos con el fantástico INCA, combinando aventuras y escenas de acción en las que el jugador podrá ser espectador y protagonista. A través de INCA encontrarás posibles soluciones para alguno de los misterios de las civilizaciones de América del Sur y Central ¡No te lo pierdas!



IMAGINEER



Era difícil no tropezarse con el stand de IMAGINEER. Todo el mundo conoce ya a esta Compañía con solo una muestra: KICK OFF para las consolas GameBoy y Nintendo. Pero ¿qué os parecen sus nuevos lanzamientos? Nos referimos entre otros a ELITE Y SUPER TURRICAN para la consola NES. KICK OFF, TIP OFF, y SUPER TURRICAN para la nueva SUPERNES y TIP OFF para la pequeña GAMEBOY. Todos ellos verán la luz antes de final de año.

DIGITAL INTEGRATION

Los autores de F-16 COMBAT PILOT. Un simulador de vuelo que probablemente ya está en tu colección. Te sorprenderás con su próximo lanzamiento: TORNADO. Un avión de combate combinación de velocidad y potencia de fuego letal. Diseñado por sus propias tripulaciones junto a los expertos de Digital Integration, el resultado ha sido un simulador inigualable en jugabilidad y con una fascinante semejanza a la realidad.



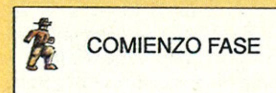
FASE 1

SALIDA

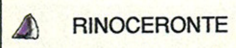
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

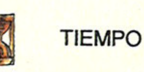


Aunque no es difícil perderse en ninguno de los niveles que componen el juego de Indiana Jones, si puede resultar complicado aprovisonarse de los diferentes objetos que se encuentran en cada nivel, como pueden ser los látigos, el tiempo o la cruz, entre otros.
Con estos mapas tendrás una clara referencia de la situación de cada objeto y te resultará más fácil llegar hasta el Santo Grial.

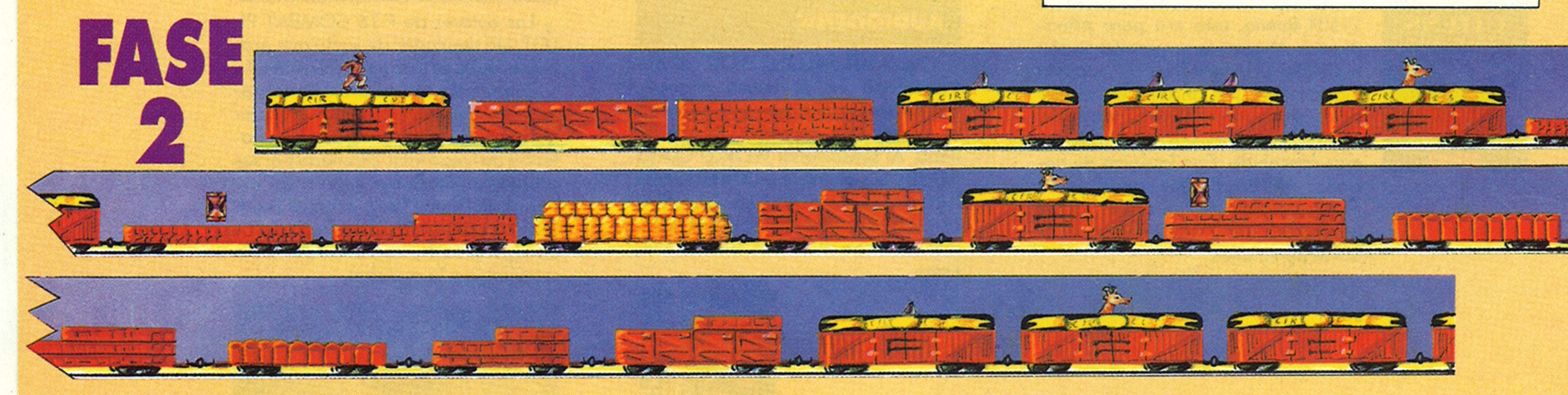


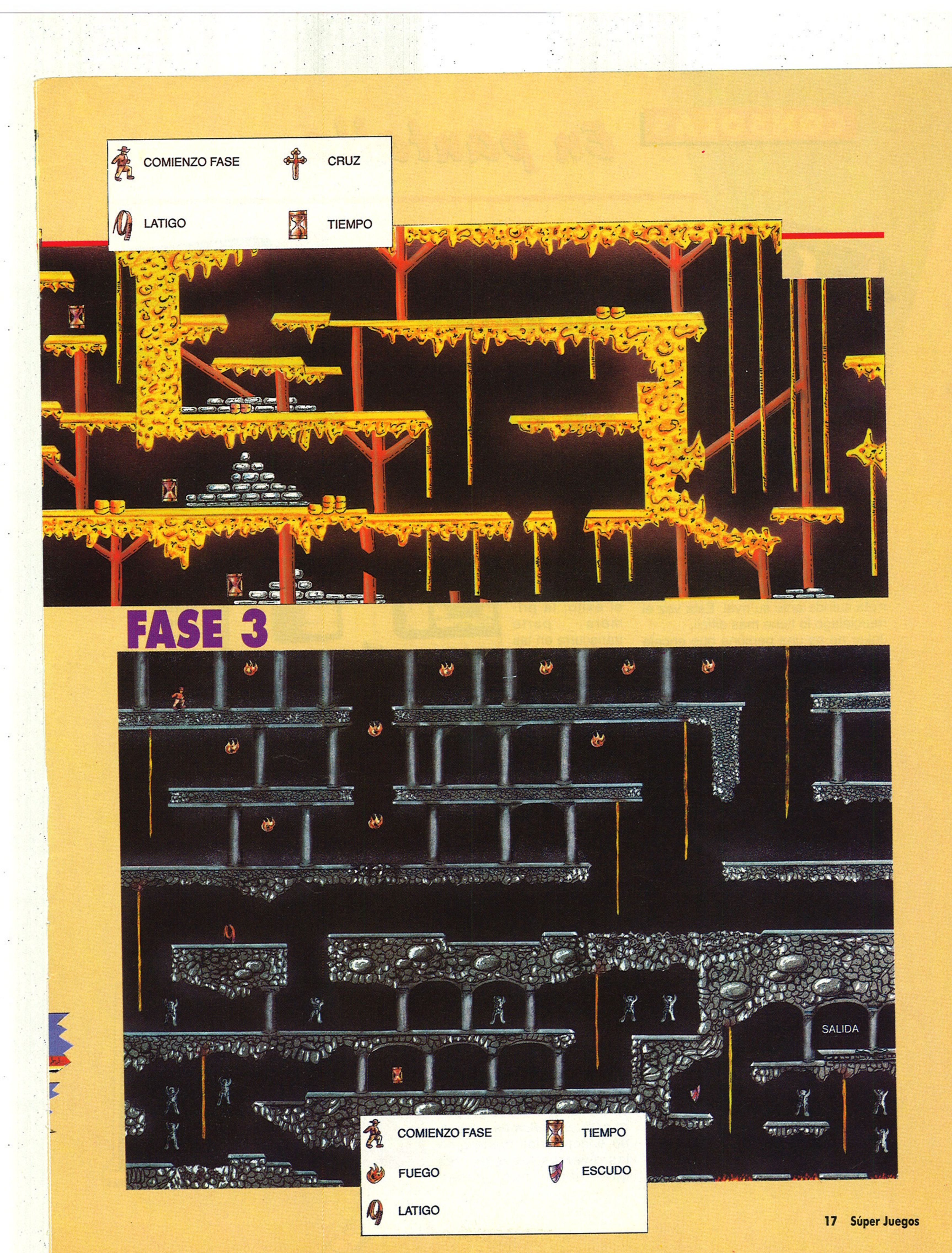






FASE 2




COMIENZO FASE
CRUZ
LATIGO
TIEMPO
FASE 3
SALIDA
COMIENZO FASE
TIEMPO
FUEGO
ESCUDO
LATIGO



Game Boy: arcade

BATMAN: THE RETURN OF THE JOKER

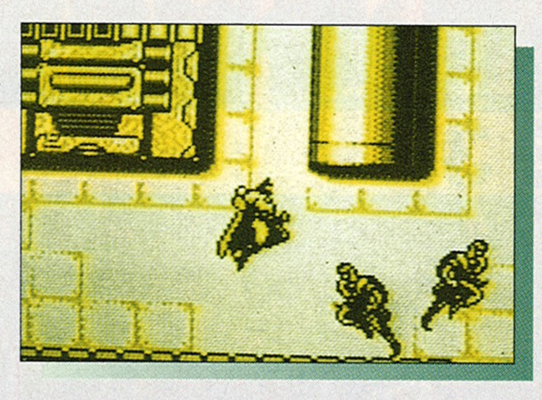
Un duelo personal



El más famoso y malvado enemigo de Batman ha vuelto a la ciudad buscando venganza por la derrota sufrida ante su rival. Esta vez el murciélago lo tiene más difícil.
Joker no es una persona que encaje bien las derrotas, todavía tiene mucho poder en el mundo del crimen, y se ha rodeado de numerosos aliados con el propósito de acabar con su eterno enemigo.
La misión de Batman es eliminar a la peligrosa banda de Joker y evitar la destrucción de la ciudad. Para ello dispone de sus armas y su agilidad acrobática que le permite salvar los peores obstáculos.

Las bromas de Joker

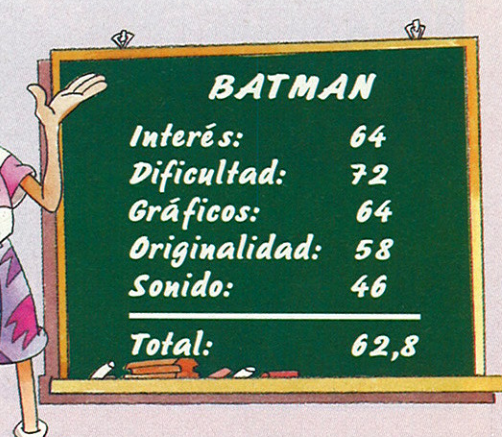
La idea de Joker es volar la ciudad de Batman con unas bombas cargadas de gas tóxico que está fabricando, pero Batman está al corriente de la situación e intenta que su ciudad quede a salvo.
Son cuatro pruebas las que debe atravesar nuestro protagonista para conseguir el éxito: la primera parte transcurre en las alcantarillas donde se esconden los hombres de Joker para que nadie encuentre su refugio; después hay que destruir la fábrica de armas donde se produce el arsenal que utiliza el enemigo para lograr sus fines, gran parte de la amenaza estará eliminada con la destrucción de esta fábrica; la tercera parte obliga a Batman a viajar en tren hasta la fortaleza donde se oculta Joker, pero este tren está lleno de soldados enemigos a los cuales hay que vencer antes de la batalla final; este esperado gran combate entre Joker y Batman transcurre en la fortaleza de aquél después de que Batman haya eliminado a sus guardaespaldas, y de su resultado depende la vida de la una ciudad.
Batman tiene de ayuda en su misión sus bumeranes en forma de murciélago, pero para utilizarlos es necesario encontrarlos primero en las diversas fases por las que tiene que pasar Batman, y después hay que administrarlos bien, puesto que están limitados. También puede utilizar su gancho para pasar por encima de los obstáculos y su habilidad para trepar por las paredes, así como sus puños para tumbar a los hombres de Joker; por cada uno que derribe puede obtener energía extra o incluso una vida más.



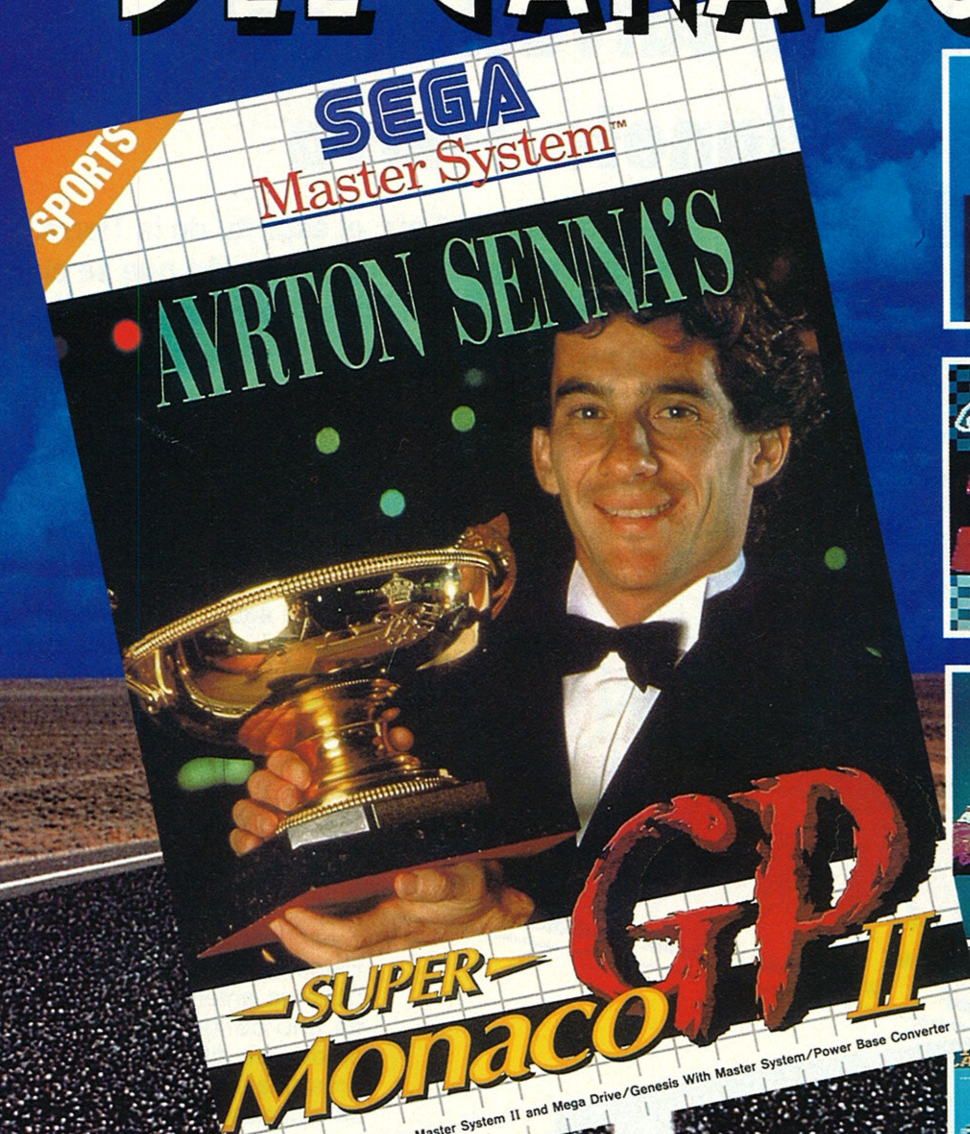
En el nivel 2, Batman tendrá que luchar contra Shogun, ayudado de bumeranes con forma de murciélago.

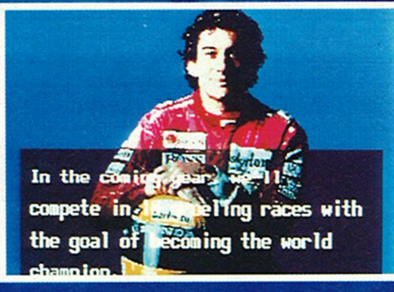
Encuentra los bumeranes y resérvalos para situaciones límite

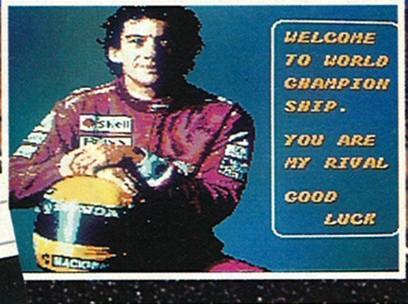
ALBERTO PASCUAL



SUBETE AL CARRO DEL GANADOR







¡Experimenta la F.1 en los circuitos más provocadores del mundo! El hombre es la máquina. Sólo dependes de ti. El control está en tus manos probándote a ti mismo a los mandos de la precisión, habilidad, y pericia.
¡Revienta los Boxes! Saldrán chispas a tu paso.
La copa estará en tus manos gracias a los consejos de un especialista.
Ayrton Senna es tu Manager.

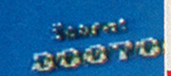
Unitros

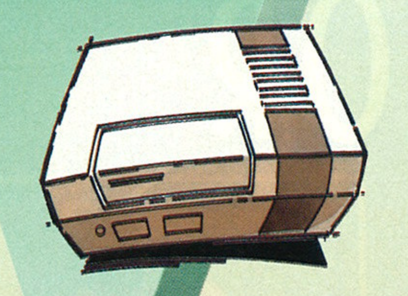


Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92



Disponible en GAME GEAR, MASTER SYSTEM II y MEGADRIVE.





Nintendo: arcade

CAPTAIN PLANET

La salvación del Planeta Tierra

El mundo está en peligro. Gaia, el espíritu de la Tierra, ya no puede soportar la terrible destrucción que se cierne sobre el planeta y cinco chicos asustados por el incierto futuro del globo terráqueo deciden ayudarla.



Gaia entregará a sus Planetarios cinco anillos mágicos, cada uno con un poder elemental: tierra, fuego, viento, agua, y en especial, corazón. Con todos sus poderes combinados, convocan al Capitán Planeta. Este superhéroe les ayudará en su lucha por salvar la Tierra.

El juego se divide en cinco niveles, con dos fases cada uno. En la primera parte de cada nivel controlamos las diferentes naves de nuestros héroes: el Geo-Cruiser, el Eco-Copter y el Eco-Sub. Estos ingenios cuentan con los cinco poderes anteriormente descritos, cada uno de los cuales ofrece un tipo de disparo diferente.

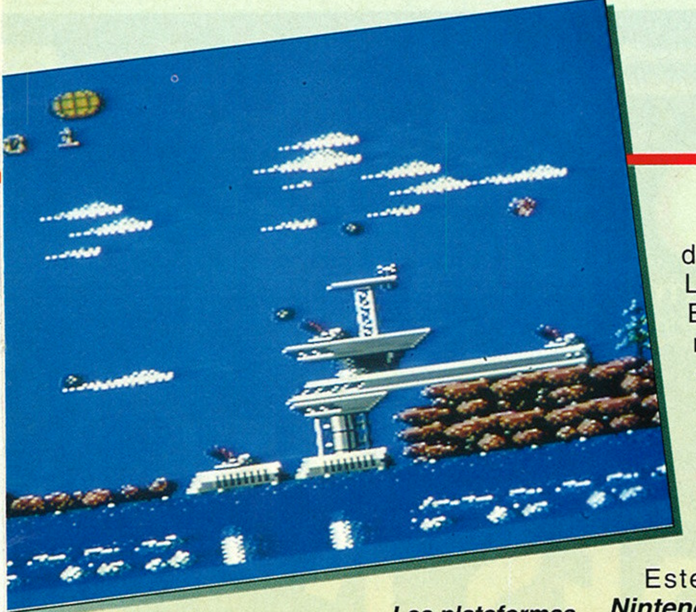
Tras finalizar estas fases exteriores, se accede a los niveles de lucha cuerpo a cuerpo, en los cuales se



Evita la destrucción de los bosques de tu planeta de los enemigos que pretenden contaminarlos.







Las plataformas petrolíferas contaminan el mar con sus residuos tóxicos.

controla al Capitán Planet. Con él se halla a los villanos y se acaba con ellos. La nave de los héroes incrementa sus poderes cuando destruye comandos de naves enemigas, ya que obtiene bonificaciones que aumentan su capacidad destructiva. El fuego es apropiado para el combate directo contra los oponentes. El viento es un poder que rodea la nave sirviendo de escudo protector. Por su parte, la tierra se utiliza para bombardear los cañones del malvado Looten Plunder.
El agua, otro de los elementos mágicos, sirve de elemento disuasorio contra las fuerzas negativas que pretenden destruir la Tierra. Por último, el corazón es un arma de corto alcance, ideal para defenderse de los ataques a traición.

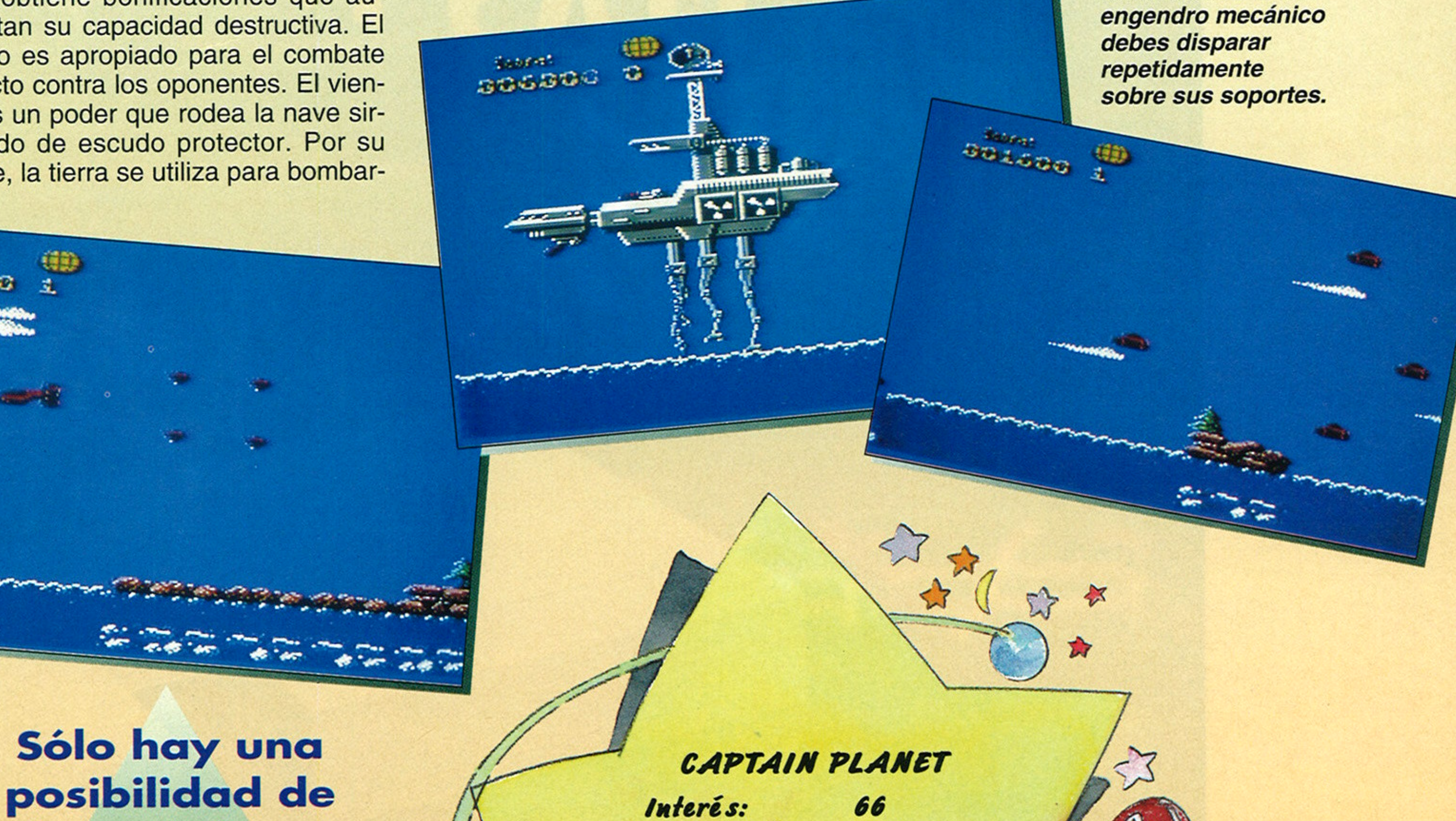
Este juego llega a nuestra ***Nintendo***, basado en la conocida serie de dibujos animados emitida por los canales autonómicos. Con atractivos gráficos y buen sonido, hubiera alcanzado un mejor nivel de juego de no haber sido la dificultad tan elevada, lo que no permite avanzar rápidamente en la dinámica del juego.

ANTONIO GREPPI

Para sacar ventaja

Procura ayudar a los animales siempre que puedas, dan importantes bonos para la puntuación. Cuidado con los enemigos ocultos, su aparición repentina es causa de desagradables sorpresas. Para devastar las plataformas petrolíferas móviles, dispara a los soportes; es su único punto débil. En las fases interiores destruye los cuadrados que encontrarás en el camino: aumentarán tus poderes.
Por si no logras pasar la primera fase, aquí va una clave: **763754.**

Para destruir este engendro mecánico debes disparar repetidamente sobre sus soportes.

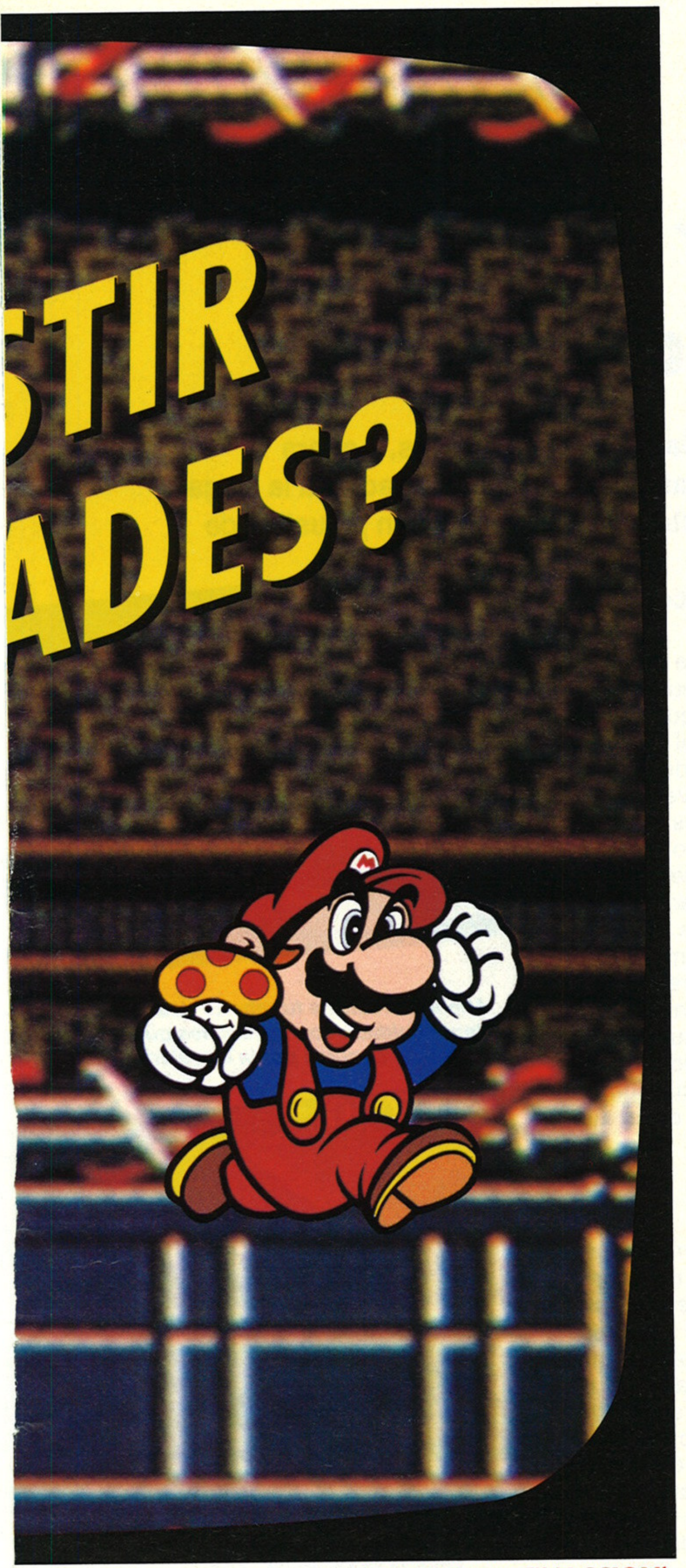


Sólo hay una posibilidad de salvar el Planeta Azul: el viento, el fuego, la tierra, el agua y el corazón

CAPTAIN PLANET

Interés:	66
Dificultad:	84
Gráficos:	81
Originalidad:	84
Sonido:	76
Total:	78,2


Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.
¿PUEDES RESIS
TANTAS NOVED
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
POWER
SELECT START
Nintendo®
B A



MEGAMAN III™ (ACCION)



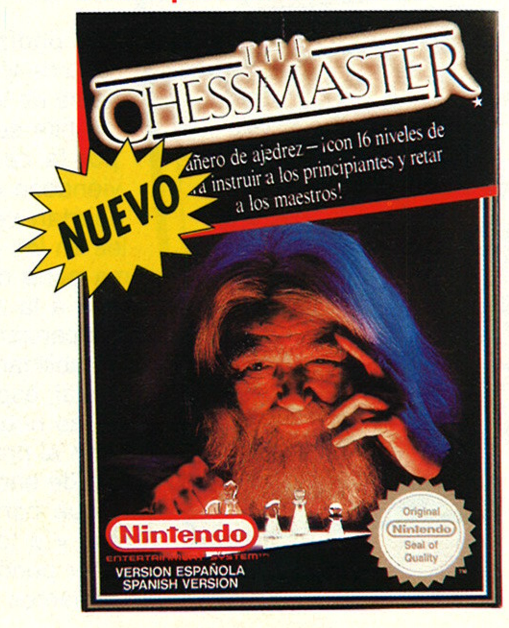
Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25



MEGAMAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



SOLSTICE™ (AVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.



CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.



Mega Drive: arcade



Master System: arcade

PAPERBOY

Ayudas a la prensa

Lo conocíamos gracias a los ordenadores, y ahora PAPERBOY llama a las puertas de Sega gracias a la Mega Drive y la Master System. Una recuperación plausible de nuestro más querido repartidor de periódicos.

Aprovechamos que en España se venden muchos menos periódicos de los que se debieran para fomentar el **PAPERBOY**. Si queremos dominarlo tendremos que convertirnos en ciclistas tan hábiles como Miguel Indurain pero, al mismo tiempo, disponer del tino suficiente como para acertar a entregar los diarios en los buzones correspondientes. De esta forma, conseguiremos salir ilesos de la aventura diaria y, al mismo tiempo, incorporar nuevas suscripciones. Los medios escritos de comunicación social agradecerán enormemente estas ayudas.



Mientras realizas tu reparto debes tener cuidado con los coches que circulan por la carretera.



Mega Drive

No podía quedar al margen de uno de los programas más populares de los últimos meses, y sus 16 bits se notan en el desarrollo por la cantidad de objetos moviéndose en pantalla, aunque no aportan ventajas muy sustanciales en los gráficos salvo en la última parte del recorrido, cuando se llega a la zona de dianas y antes de alcanzar la meta.

La habilidad con la bicicleta es primordial, especialmente cuando surgen las nubes de avispas que persiguen al protagonista con un tesón digno de encomio. En ese momento hay que correr, pero sin hacerlo a tontas y a locas, porque debemos recoger periódicos y entregarlos como teníamos previsto en un principio





Monta en tu bicicleta y reparte los periódicos con rapidez y habilidad



Durante todo el recorrido, Paperboy encuentra paquetes por las calles, que habrá de recoger.

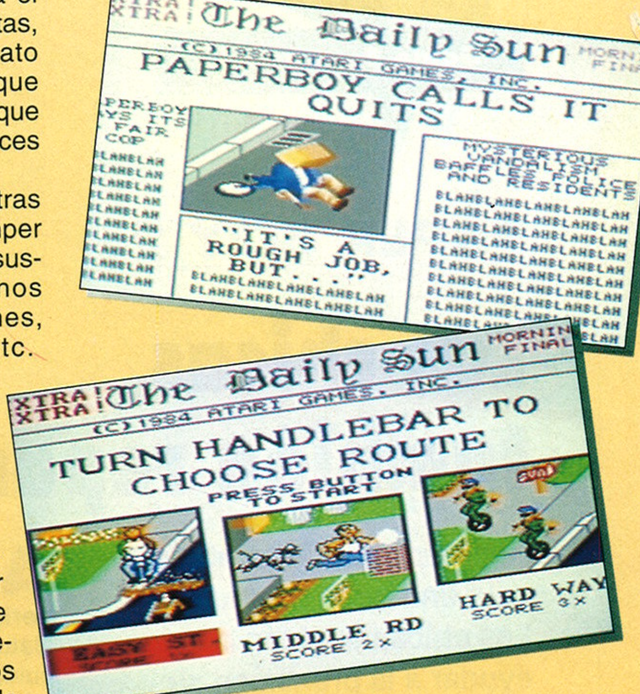
para que no se pierda ninguna de las preciadas suscripciones.

Master System

Un trabajo muy extendido en los Estados Unidos es el de repartidor de periódicos. Cientos de jovenes cogen todas las mañanas sus bicicletas y se echan a la calle con un paquete de prensa diaria para recorrer las casas de su vecindario.
La misión consiste en repartir periódicos todos los días en las casas de los suscriptores. Si no se entrega el diario, o si simplemente no aciertas, el suscriptor cancelará su contrato con el periódico. También hay que tener cuidado con las caídas, ya que si se besa el suelo más de tres veces se pierde el trabajo.
Para obtener algunos puntos extras hay que lanzar periódicos y romper las casas de quienes no están suscritos. Se pueden ganar muchos puntos golpeando a los ladrones, *break dancers*, coches, etc. También variará la puntuación según donde caiga el periódico. Si se coloca encima del felpudo, se consiguen menos puntos que si se introduce en el buzón del correo.
Lo más destacado de este programa es que constituye la mejor versión que hemos visto. Aunque aparentemente debería ser superior la de ***Mega Drive*** o ***PC***, los programadores han conseguido la mezcla de unos buenos gráficos, un buen sonido y un juego de altísimo interés.

JUAN P. DE CASTRO
CARLOS YUSTE

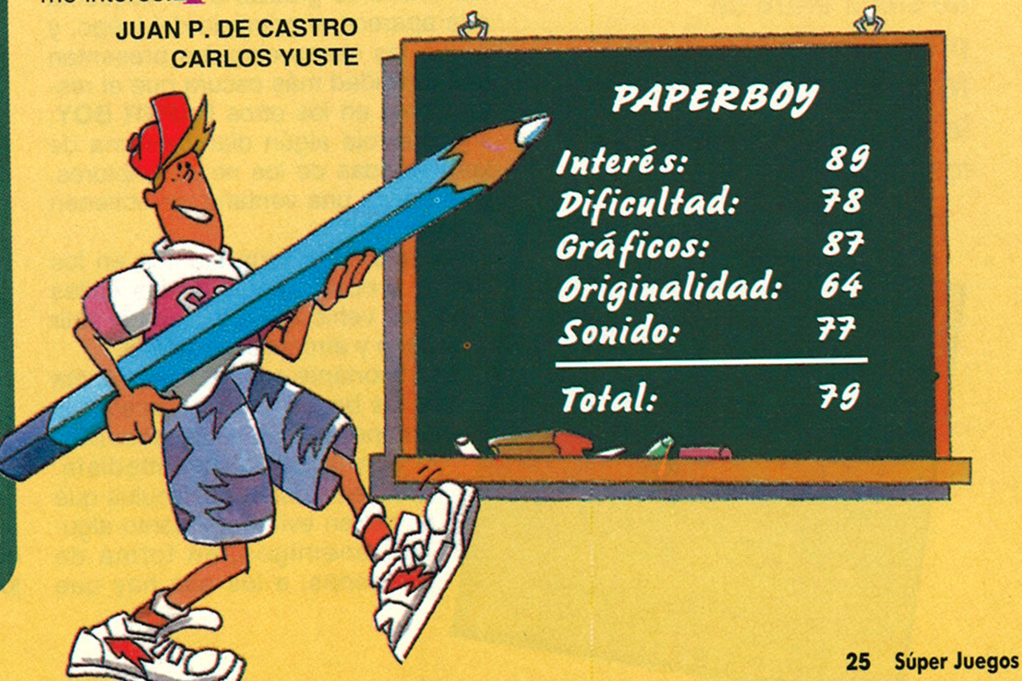




En cada etapa se informa de los acontecimientos diarios.

Sutiles diferencias

Los gráficos son mejores en la ***Mega Drive*** que en la ***Master System*** porque permiten mayor número de objetos en movimiento. Esta superioridad se pone de relieve en las calles con los coches que ruedan por ellas y en los obstáculos de las aceras, así como en la zona final de tierra y agua.
La velocidad del juego y su interés no pierden un ápice en la ***Master System***. Incluso, podríamos decir que resulta levemente más adictivo en este sistema.
El desarrollo del juego es prácticamente idéntico, aunque la ***Mega Drive*** presenta mayor número de obstáculos, si bien la manejabilidad de la bicicleta es mayor en la ***Master System***.





Game Boy: arcade

Otra vez vuelve a la calle nuestro arriesgado repartidor, pero ahora en la pequeña de Nintendo.

PAPER BOY 2

Las chicas también reparten

Repartir periódicos no es sólo una tarea masculina. Las chicas también pueden ayudar a la prensa en su distribución matutina. PAPER BOY 2 ofrece la oportunidad de elegir entre un protagonista masculino o femenino para llevar a cabo la tarea cotidiana de repartir los noticiarios.

Al igual que en el programa para *PC*, existe la opción de lanzar periódicos a derecha e izquierda. Naturalmente, hay que repartir con cuidado el preciado cargamento de papel impreso o de lo contrario éste se agotará, con lo que perderemos suscriptores. Estos son fácilmente identificables gracias a un esquema que aparece al principio del juego, y a que las casas elegidas presentan una tonalidad más oscura que el resto. Como en los otros **PAPER BOY**, si se arroja algún diario en una de las viviendas de los no suscriptores, y se rompe una ventana, se obtienen puntos.

Hay que estar muy atentos en los giros y confluencias de las calles por los vehículos que pueden salir al paso y atropellar al ciclista.

Es importante controlar la bicicleta por los bordillos de las aceras, y no tropezar con las alcantarillas, ya que la caída es inmediata. También existen obstáculos que se deben evitar, así como algunos enemigos, en forma de dragones, a los que hay que arrojar periódicos. Atención al cambio de carril, ya que hay que utilizarlo sabiamente y no cometer imprudencias, pues ésta es la clave para que los problemas no se acumulen.

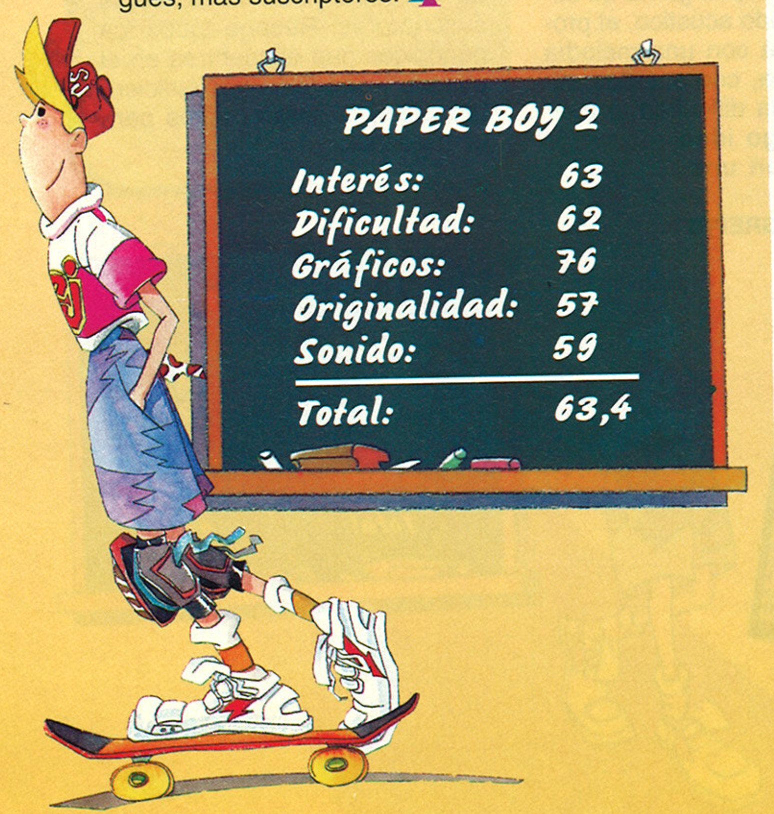
The Daily Sun
Mindscape Presents
PAPERBOY 2
COPYRIGHT 1991 TENGEN
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED BY NINTENDO

La vertiginosa acción del reparto de periódicos es llevada a la pequeña pantalla de tu Game Boy

Para sacar ventaja

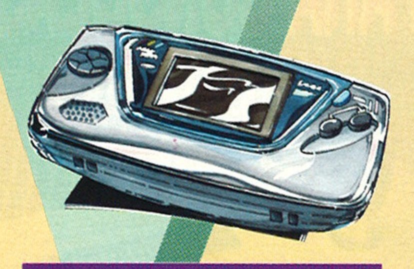
Ante todo debes vigilar muy bien la posición de las casas de los suscriptores. Cuando conozcas su situación tendrás oportunidad de adelantarte a tus propias acciones. También es importante que lances periódicos a las casas de los no suscriptores, ya que si haces el recorrido perfecto, habrás ganado suscriptores. Al final de cada fase aprovecha la zona de bonificación para conseguir el mayor número de puntos y así llegar antes a la codiciada vida extra. No olvides vigilar todo lo que pueda interferir en tus ruedas..

El programa nos da carta blanca para escoger la ruta entre 999 opciones; además permite que dos jugadores compitan entre sí.
En este caso se alternan chico-chica y la información que aparece en pantalla, en forma de hoja de diario, hace referencia a los acontecimientos que les suceden a cada uno de ellos y sus avatares en el reparto cotidiano de papel impreso. Y ya sabes: cuantos más periódicos entregues, más suscriptores.



PAPER BOY 2	
Interés:	63
Dificultad:	62
Gráficos:	76
Originalidad:	57
Sonido:	59
Total:	63,4

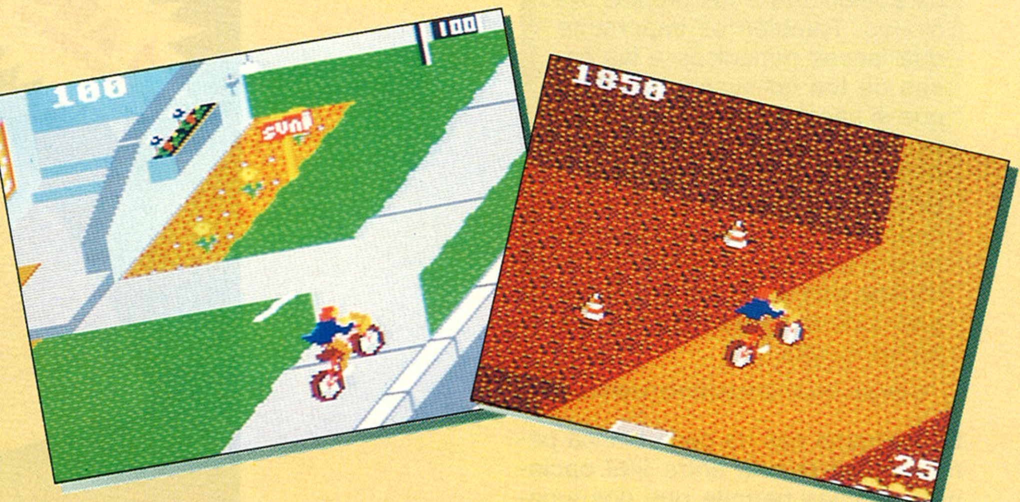
En pantalla



Game Gear: arcade

PAPERBOY

Tu repartidor favorito



El mito vuelve. El éxito de las máquinas recreativas llega a las consolas. El chico de los periódicos distribuye el diario local entre los suscriptores del barrio. Para ello, cuenta con su destreza y una bicicleta BMX.
Durante el recorrido, Paperboy encuentra diversos enemigos y trampas, como coches teledirigidos, zanjas, perros furiosos o *skaters* que intentan apartarlo de su camino.

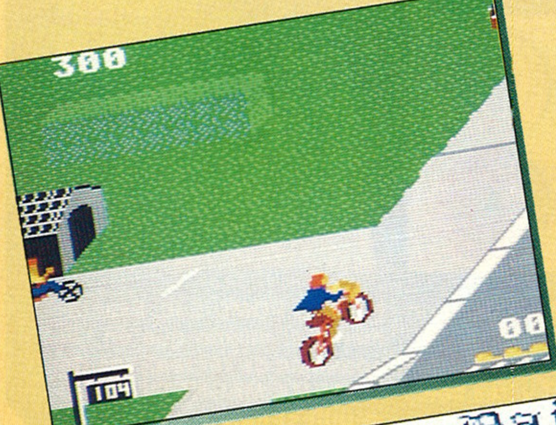
Tras la dura jornada laboral, el chico se dedica a pasar el tiempo usando su bici en un circuito de obstáculos. En esta etapa, el jugador tiene la posibilidad de ganar puntos y además no pierde vidas.
Esta versión se asemeja mucho a la recreativa, destacando en todos sus aspectos. Los gráficos están logrados y tienen una amplia gama de colores. En el apartado acústico, el programa sólo cuenta con una melodía un poco monótona, con sonidos escasos. Su ajustada dificultad lo convierte en un juego ideal para divertirse en una tarde aburrida.

ANTONIO GREPPI

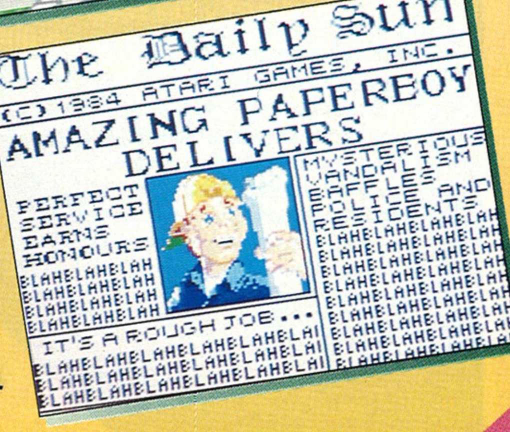
Paperboy ejecuta su trabajo con gran puntualidad y precisión, a pesar de los numerosos obstáculos que tiene que evitar en su recorrido.

Para sacar ventaja

Procura no romper los cristales de las casas, ya que perderás suscriptores. Recoge todos los periódicos que encuentres en el camino: aunque tengas suficientes, siempre serán puntos para tu marcador.



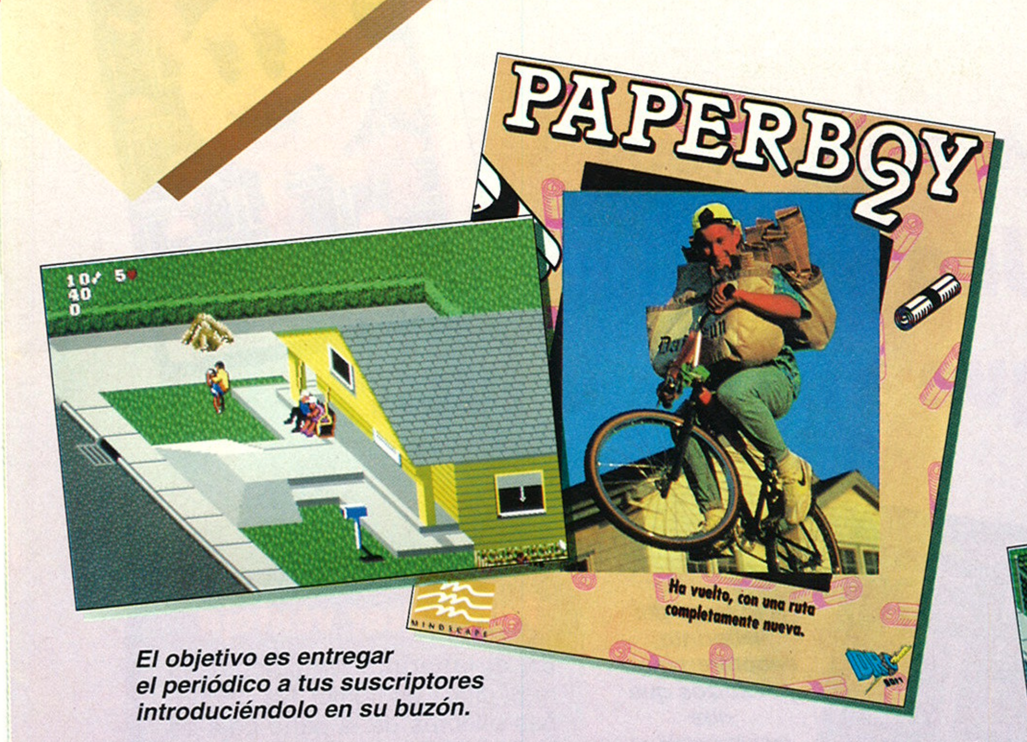
PAPERBOY	
Interés:	75
Dificultad:	68
Gráficos:	77
Originalidad:	61
Sonido:	54
Total:	67



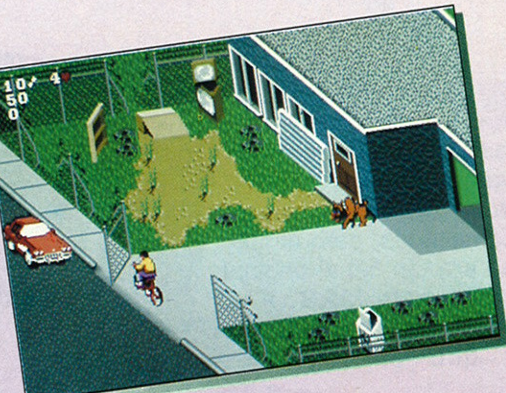
El repartidor se ha hecho tan célebre que incluso la prensa diaria ha decidido sacarle en primera página, alabando su trabajo.

PAPERBOY 2

El repartidor más rápido del barrio



El objetivo es entregar el periódico a tus suscriptores introduciéndolo en su buzón.



El protagonista de esta aventura debe esquivar los obstáculos y peligros que aparecen a lo largo de su camino.

Estamos ante la segunda entrega de un viejo conocido del aficionado a los videojuegos. La esencia de **PAPERBOY 2** es la misma que la de su antecesor: un repartidor de periódicos que cumple su trabajo día a día en una ruta determinada.

Puede elegirse entre uno o dos jugadores y determinarse el sexo del protagonista. En ambos casos el control de la bicicleta -la herramienta de trabajo-, ya sea con joystick o teclado, es muy sencillo y permite en todo momento controlar la velocidad y dirección de la misma.

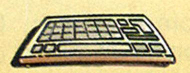
Es importante conocer que existe una relación directa entre la rapidez de la marcha y la velocidad del periódico lanzado, por lo que habrá que tener en cuenta ambas cosas.

Al iniciar la ruta diaria, un mapa indica el recorrido que se va a realizar y las casas suscritas al diario con un color más claro que las demás. Tres de ellas son especialmente peligrosas: una en la que hay unos dragones que lanzan fuego, otra custodiada por un furioso perro guardián y la última con un fantasma y un amenazador pájaro que se cruza en tu camino.

Los periódicos también se usan para evitar que alguno de los ciudadanos, animales u objetos puedan quitarte una de las cinco vidas. Se puede circular por la calzada, por la acera o por los jardines.

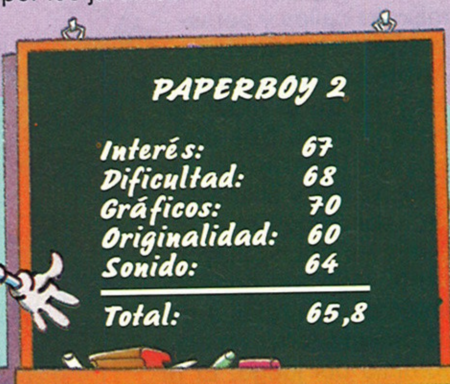
FICHA TECNICA

Nombre: Paperboy 2
Fabricante: Mindscape
Distribuidor: Dro
Sistema: PC, Amiga, Atari, ST, CPC
Género: arcade





Sistema estudiado: PC



PAPERBOY 2

Interés:	67
Dificultad:	68
Gráficos:	70
Originalidad:	60
Sonido:	64
Total:	65,8

Cada lugar tiene diferentes riesgos, pero en general mientras más alejado se está de las casas, menores peligros se encuentran.

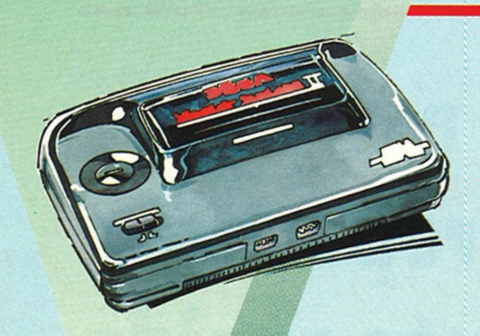
Sin embargo, es más difícil a la hora de acertar con los periódicos dentro de los buzones.



JAVIER ITURRIOZ

CONSOLAS





MRS. PAC MAN

Una estrella que vuelve a lucir

Master System: arcade

El éxito del popular Pac Man en las máquinas recreativas inundó las consolas y ordenadores de comecocos, pero ninguno era tan fiel al original como este **MRS. PAC MAN**, heredero del inicial y que en la palabra comecocos tomó carta de naturaleza y se hizo popular. Había que limpiar la pantalla gracias a un quesito devorador que huía de cuatro fantasmas empeñados en acabar con su existencia.



A lo largo del laberinto encontraremos pasadizos que nos transportan al lado opuesto de la pantalla.



El primer transvase del modelo de las máquinas recreativas tuvo lugar en la consola ***Atari 2600***, pero nos decepcionamos. El **MRS. PAC MAN** tenía mejor resolución, pero también era un quiero y no puedo.

La consola ***Master System*** nos ha devuelto el sueño. Por fin tenemos el auténtico comecocos, el original, con las mismas calles y semejantes obstáculos. Además, se puede elegir entre el modo arcade y otras tres clases de laberintos, el *mini*, el *big* y el *strange*, por lo que el aliciente es mucho mayor.

Master System se convierte en el genuino y auténtico representante de su especie.

Cinco duros a cinco duros, los ochenta marcaron el reinado del **PAC MAN** hasta tal punto que la

Cuidado con los mayores. En este juego conocen casi todos los trucos para ganarte

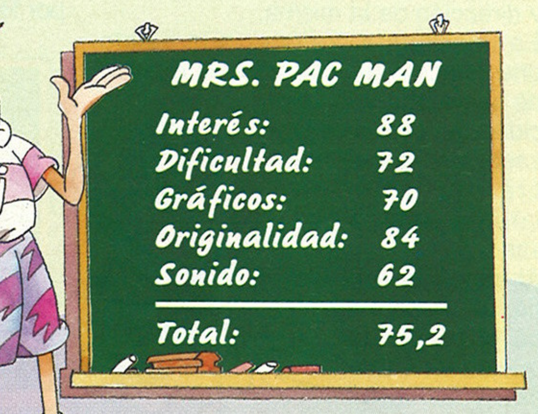
Ante todo, un consejo: antes de que retes a papá procura tener un claro dominio del juego. El te llevará ventaja porque habrá jugado muchas más partidas que tú.

M. BARRERO

Para sacar ventaja

En el laberinto tradicional, lo más difícil es comer las pequeñas píldoras de la parte baja de la pantalla. En las primeras fases comienza por el camino central descendente de la izquierda y sal por el de la derecha. Aunque parezca que te van a comer en la segunda o tercera pantalla, si no te equivocas y mantienes el ritmo, los fantasmas pasarán de largo.

Recurre a los pasajes centrales cuando te veas en peligro y reserva la súper píldoras para cuando tengas a dos o más enemigos cerca.



Antes que nadie



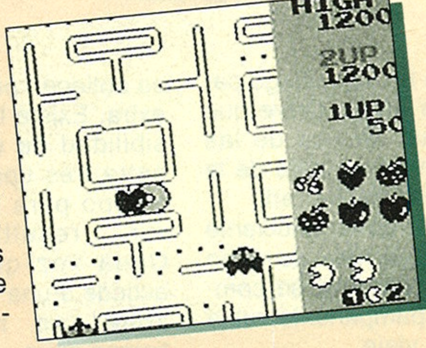
PAC-MAN

Un devorador a toda máquina

Game Boy: arcade

La versión para ***Game Boy*** del célebre **PAC-MAN** muestra una serie de alicientes innegables como son la velocidad y la posibilidad de conexión entre dos consolas a través del cable *Game Link,* con lo que disfrutaremos doblemente y por parejas. La rapidez del juego, similar o algo superior a la de las máquinas profesionales, constituye un auténtico reto, máxime cuando a partir de la tercera pantalla los fantasmas van ligeramente más deprisa que nuestro comecocos, aunque sólo sea por su mayor facilidad para los giros.

El pequeño tamaño de la pantalla obliga a una elección inicial: debemos inclinarnos por la visión completa del laberinto o por desplazarnos en una visión reducida de la misma al cincuenta por ciento. La primera es demasiado pequeña y la segunda posee el hándicap de que no vemos la posición de los fantasmas ni el camino por el que avanzan hacia nosotros.



Al igual que en la máquinas recreativas, deberás comer las frutas para aumentar tu puntuación. Si buscas mayor entretenimiento, puedes competir contra otro jugador.

En la modalidad para dos jugadores, la competencia se reduce únicamente a cuatro pantallas. Una vez superadas las mismas, ganará el jugador que exhiba un mayor número de puntos. En cualquier caso, perderá siempre aquel cuyas tres vidas de **PAC-MAN** se consuman antes de llegar al final de la cuarta pantalla.

Por lo que se refiere al sonido, se ha buscado una definición muy parecida a las máquinas de la calle, lo que significa un aliciente más para el usuario de Game Boy.

Para sacar ventaja

Si te ves acosado, utiliza, siempre que sea posible, los túneles laterales por donde los fantasmas se desplazan más lentamente.

Cuando juegues en la pantalla reducida, si te entretienes al principio en devorar los puntos de la parte baja, piensa que por el carril de la derecha siempre te encontrarás con un fantasma que desciende. Utiliza el túnel.

Conviene recordar que los fantasmas salen de su nido siempre hacia abajo.

El clásico comecocos viaja, esta vez, a mayor velocidad en tu consola

PAC-MAN	
Interés:	72
Dificultad:	70
Gráficos:	60
Originalidad:	60
Sonido:	60
Total:	66,0



Mega Drive: arcade

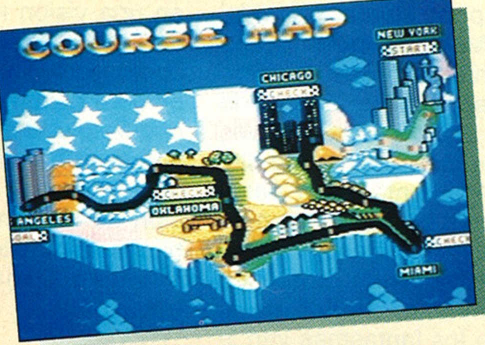
TURBO OUT RUN

La carrera más divertida del mundo

Sega nos trae un videojuego para la consola ***Mega Drive*** que constituye todo un clásico de las máquinas recreativas: se trata de la famosísima máquina del Ferrari.
Así pues, al volante de un reluciente Testarrossa esperan más de ocho mil kilómetros de carretera en compañía de una despampanante rubia que amenizará el viaje



en la medida de lo posible.
A lo largo de la ruta hay tres puntos de control principales: Chicago, Miami y Oklahoma, ciudades donde se obtienen puntos extra. Existe la posibilidad de elegir entre tres tipos de equipo para mejorar resultados. Cada vez que se accede a una nueva zona, se recibe tiempo extra.



A lo largo de la carrera se pasará por algunas de las ciudades más importantes de EE.UU.

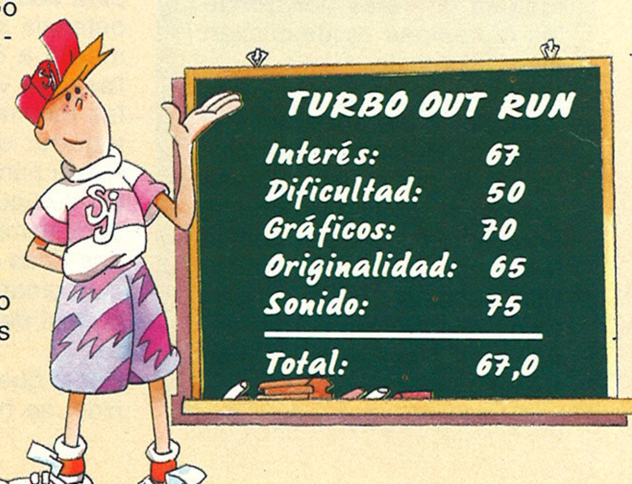
Arma secreta

El Ferrari está equipado con un turboalimentador que sirve de ayuda en más de una ocasión. Para ello, se presiona a fondo el acelerador y se pulsa el botón de turbo. La ráfaga instantánea de potencia multiplicará la velocidad. Sin embargo, se debe vigilar la temperatura, pues el excesivo uso del turbo puede causar calentamiento del motor.
TURBO OUT RUN sorprende por la originalidad y calidad de su sonido, así como por sus aceptables gráficos. Todo ello hace que este cartucho de **Sega** constituya un apasionante reto para los amantes de las carreras de coches.



Participa en la conocida carrera automovilística Cannonball y atraviesa los Estados Unidos

ANDRÉS GARCÍA



NINJA GAIDEN

SIENTE EL DRAGON

SEGA
Master System™

NINJA GAIDEN

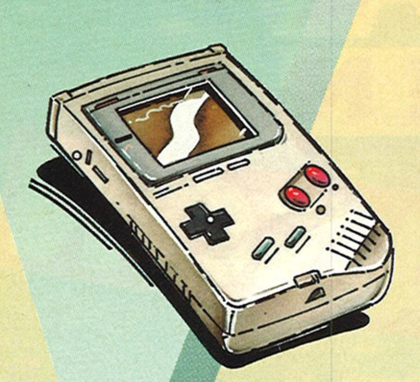
Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter

El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado, el poderoso rollo de Bushido ha sido robado.
¡La venganza está servida! Tu eres Ryu Mayabusa, el último Ninja Dragón. Una máquina de matar que habrá de encontrar a Bushido para aniquilar la idea de liberar las maldades de la tierra.
Algo arderá en tu interior.
¡Siente el Dragón!.

Vive una Aventura

SEGA

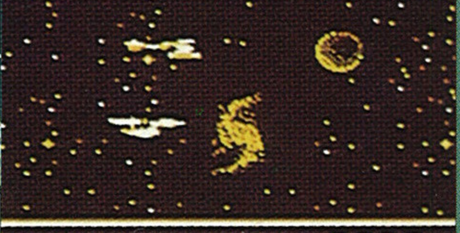
Unitros

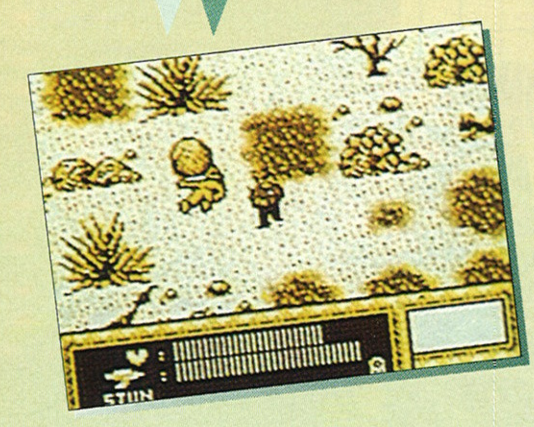


Game Boy: arcade



La nave Enterprise surca los espacios intergalácticos en una misión con final feliz.





En los planetas desconocidos acechan todo tipo de peligros.

STAR TREK

La galaxia en peligro

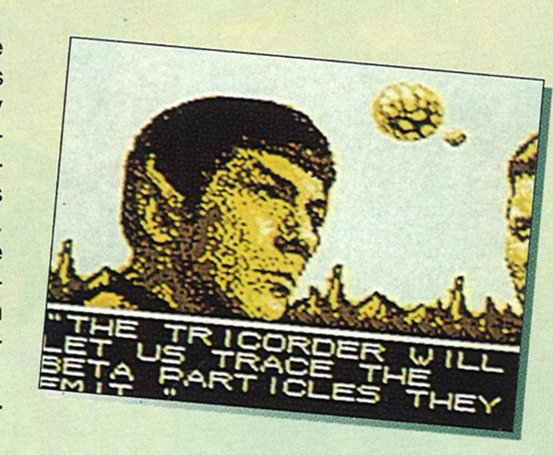
La Galaxia puede desaparecer ante la amenaza de una máquina destructora creada por los enemigos de la Federación de planetas. El capitán Kirk tiene la misión de impedir el desastre.

Para ello, la Federación cuenta con un potente arma defensiva. Pero sus piezas se encuentran desperdigadas en cuatro mundos diferentes, que hay que explorar a fondo.

El camino hacia ellos está plagado de campos de asteroides, amebas espaciales llenas de plasma y numerosas bases de aeronaves enemigas que pueblan el espacio exterior.

Al llegar al mundo elegido, la tripulación se divide en busca de las tres piezas que están escondidas en él; el capitán Kirk es quien aparece en pantalla, y el resto de sus soldados le envían mensajes con información de utilidad. Los mundos tienen trampas en forma de campos de fuerza y plantas venenosas. El arma del capitán posee energía limitada pero puede recuperarla con los cargadores que encuentre en el planeta. También encontrará botiquines que reponen su salud al máximo. La victoria se consigue una vez se reunen las doce piezas que destruyen la máquina enemiga.

ALBERTO PASCUAL



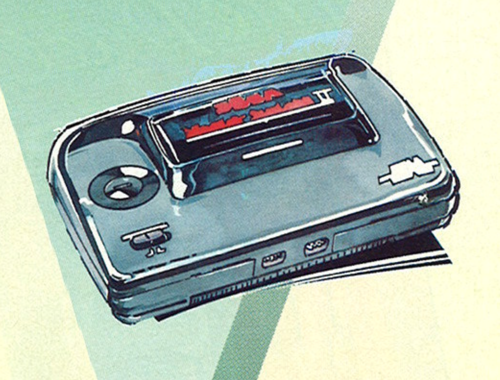
STAR TREK

Interés:	66
Dificultad:	74
Gráficos:	55
Originalidad:	57
Sonido:	55
Total:	61,6

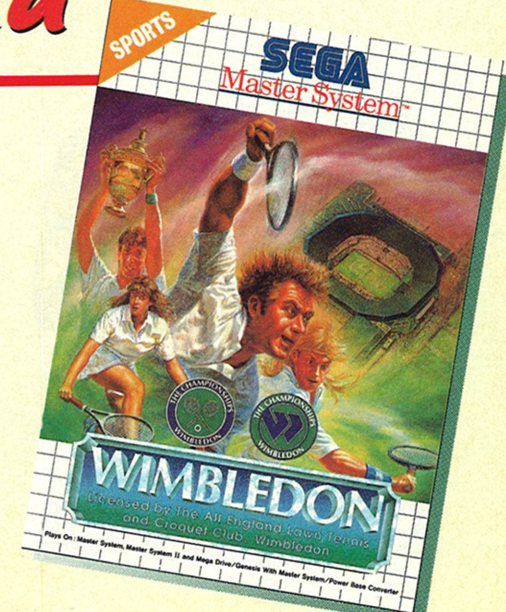
Para sacar ventaja

En el espacio usa los saltos interestelares para recorrer mayor distancia, tienen forma de estrellas; las luces blancas reparan el escudo de la nave. El código para acceder al primer mundo donde debes buscar las piezas es: 6343.2

En pantalla



Master System: deportivo



WIMBLEDON

Un torneo con solera

En **WIMBLEDON** se ofrece al participante la posibilidad de competir con los mejores y de ganarse un puesto entre ellos. Este programa dispone de las dos conocidas modalidades de juego del tenis: el individual, para una o dos personas, y el doble o por parejas, también para una persona acompañada del computador o para dos jugadores que se enfrenten a la máquina o que compitan entre sí, respaldados cada uno por el computador.

El entrenamiento

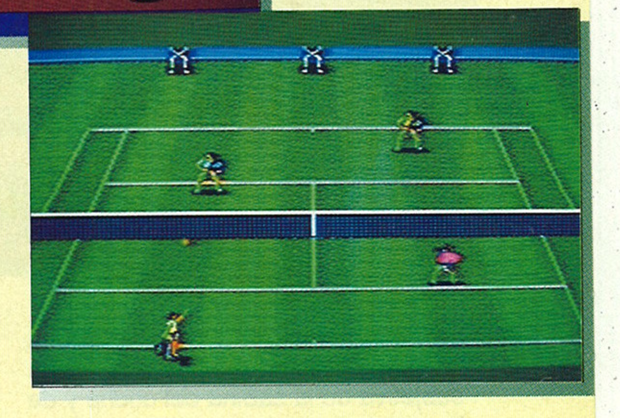
Antes de embarcarse en la dura prueba de un Grand Slam, es necesario adquirir la experiencia que se necesita en las diversas pistas que integran el circuito internacional.

Esta modalidad ofrece la opción de elegir entre dieciséis jugadores con características distintas. Unos son especialistas en subir a la red para decidir los puntos, otros son más fuertes desde el fondo de la pista, y el resto destaca en todas las especialidades.

La temporada de tenis consta de los cuatro torneos más importantes del mundo: el Open de Australia, el Masters americano, el Roland Garros y el de Wimbledon, el torneo más codiciado del mundo.

Cada participante dispone de quince puntos que puede repartir entre las características de fuerza, rapidez y habilidad, que, distribuidas con sabiduría, permiten conseguir la victoria final.

ALBERTO PASCUAL

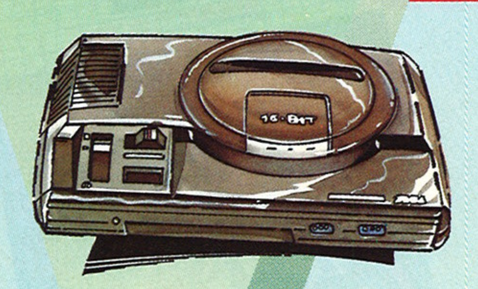


El juego posibilita a los participantes enfrentarse en individuales o dobles, en pista de hierba o cemento, con cuatro niveles de habilidad.

WIMBLEDON

Interés:	67
Dificultad:	72
Gráficos:	58
Originalidad:	51
Sonido:	55
Total:	60,6

Participa en el circuito internacional junto a los mejores tenistas del momento e intenta ganar todos los torneos del Grand Slam



Mega Drive: simulador

THE DUEL: TEST DRIVE II

Más veloz que el rayo

En cada circuito podemos elegir el tipo de coche que vamos a conducir. De ello depende la velocidad del coche, el que las marchas sean automáticas, el tipo de frenos, etc.

Ballistic entra en el mundo de las consolas con este simulador de coches que **Accolade** ha conseguido hacer famoso en todo el mundo.
El juego no desmerece en nada de anteriores versiones para ordenador, especialmente ***PC***, y consigue un gran realismo gracias a la visión subjetiva de la cabina del coche y de la carretera.

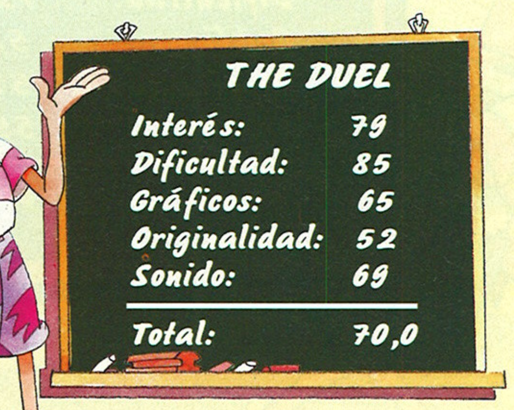


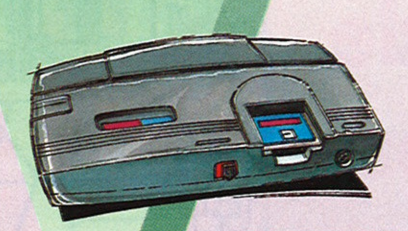
El programa permite escoger entre los coches más rápidos que actualmente están en el mercado. El Porsche 959, el Ferrari F-40 y el Lamborghini Diablo han hecho disfrutar a numerosos pilotos, y ahora harán las delicias de los más exigentes consoleros.
Las opciones del juego son bastante completas: se puede decidir la manera de conducir -con o sin cambio- y la situación en el pad del acelerador, el freno y las marchas. Además, la banda sonora que nos acompaña durante la carrera puede seleccionarse entre tres distintas, desde la más tropical a la más divertida.
En cuanto a los gráficos, destacan los de los coches, tanto por su gran calidad como por su realismo. Pero por lo que se refiere al desarrollo gráfico del juego, no llega a la altura de los otros programas de **Accolade**. Aunque sigue el mismo sistema de visión subjetiva, los otros coches y la líneas de la carretera no llegan a la gran resolución de las versiones anteriores, especialmente las de ***PC***.
En resumen, éste es el típico juego indicado para los amantes de los coches y de la velocidad.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

De los tres coches, el más recomendable es el Lamborghini Diablo, tanto por su velocidad como por su manejabilidad. También es importante que durante la carrera vigiles el espejo retrovisor, ya que, de improviso, te puede aparecer un policía inoportuno.







Para vencer al robot final no hay que precipitarse en el agua, uno de los mayores obstáculos.

KRATERMAZE

Un rescate muy asequible

Sesenta niveles nos separan del rescate final de los amigos de Opi -el personaje central-, que se hallan en poder del malvado Zemzobie. Cada pantalla se corresponde con un laberinto que varía en tamaño y dificultad conforme avanzamos en el juego.

No hay mucha imaginación en los laberintos y todos cuantos nos hacen la vida imposible se basan en cuatro originales a los que se les añaden nuevos elementos de dificultad en un programa que resulta enormemente asequible en el nivel normal y tremendamente complicado en el modo difícil.





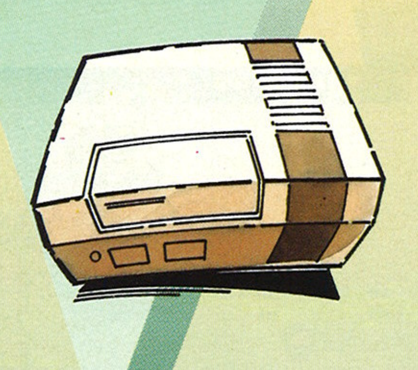
El elemento que encierra más peligro es el agua, donde Opi puede precipitarse al menor descuido, mientras que en la selección más complicada los problemas surgen porque los hoyos que el personaje excava en el suelo para eliminar enemigos se vuelven igualmente en su contra. Hay distintos objetos esparcidos por las pantallas que proporcionan recursos inmejorables, como una especie de pistola galáctica que envuelve a los enemigos en una nube transparente, la linterna que los convierte en bloques de hielo, y otros más. Después de recoger dieciséis cofres, hemos de hacernos con la llave que abre la puerta de acceso al siguiente laberinto.

M. BARRERO

Para sacar ventaja

Utiliza las palas con sabiduría. Cuantas más acumules, más agujeros podrás hacer de una vez.
Claves para ver a los dos últimos robots y terminar el juego: Nivel 30: Rosa (frente), Azul (frente), Azul (izquierda), Rosa (derecha).
Nivel 60 (y último): Azul (izquierda), Azul (izquierda), Azul (derecha), Rosa (frente).

KRATERMAZE	
Interés:	62
Dificultad:	55
Gráficos:	68
Originalidad:	64
Sonido:	70
Total:	63,8

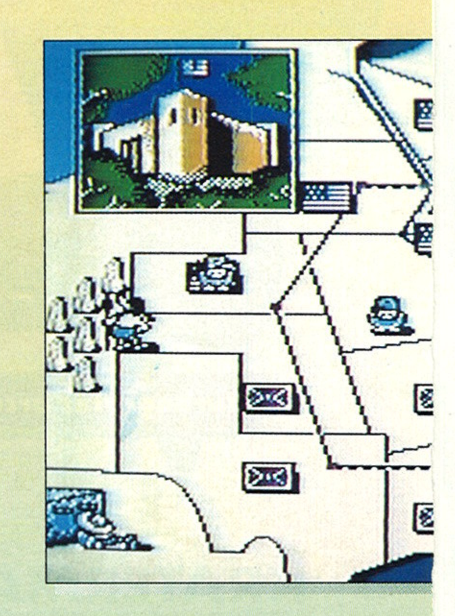


Nintendo: estrategia

NORTH & SOUTH

La conquista de Estados Unidos

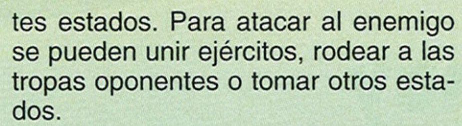
En 1860, Abraham Lincoln fue elegido presidente de los Estados Unidos con un programa político basado en la abolición de la esclavitud. El Sur se negaba a aceptar tal política y eligió a su propio presidente.



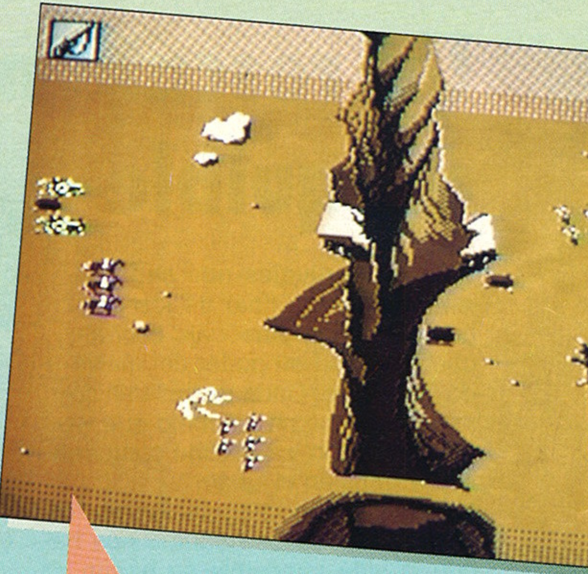
El presidente Abraham Lincoln, con la ayuda del general Grant, peleó furiosamente durante cuatro años, y al final se impusieron las fuerzas de la Unión sobre las confederadas, dirigidas por el general Lee. **NORTH & SOUTH** ofrece la oportunidad de revivir la histórica Guerra de Secesión americana.

Al comienzo del juego, en la pantalla de selección con la ayuda de un puntero, se puede elegir el ejército que se va a comandar, la dificultad, el año de inicio del juego, y la ventanilla de desastres. Este icono del programa sirve para añadir dificultades durante la partida, como son el ataque de indios y mejicanos a cualquiera de los ejércitos, un clima desfavorable, o la llegada de refuerzos europeos.

Cada jugador desplaza por turnos sus tropas en un mapa de EE.UU. Con los movimientos del puntero se dirige el destino de los ejércitos en la conquista de los diferentes estados. Para atacar al enemigo se pueden unir ejércitos, rodear a las tropas oponentes o tomar otros estados.



Cuando uno de estos ataques se produzca, la pantalla cambiará al juego de la batalla. Durante ésta, se controla directamente a las tropas. Estarás al mando de la caballería, la infantería y la artillería.





Revive las batallas de la guerra civil americana en un juego que auna la estrategia y el arcade



El asalto al fuerte es una de las fases más difíciles del juego. La misión consiste en capturar la bandera enemiga.

Para sacar ventaja

Si quieres arrasar, sitúa a la infantería tras las piedras, y lograrás destrozar a los enemigos que se aproximen a tu posición.

Para ver un detalle divertido, sitúa el puntero sobre el fotógrafo y pulsa uno de los botones.





La batalla puede desarrollarse en distintos escenarios. Dependiendo de éstos, el ataque resultará más o menos difícil.

Al final de cada turno, utilizando el ferrocarril, se recaudan los impuestos de cada Estado. Estas tasas sirven para adquirir nuevos ejércitos. Si uno de los contendientes se encuentra cerca del tren, lo atacará para hacerse con los impuestos.

Ataque y defensa

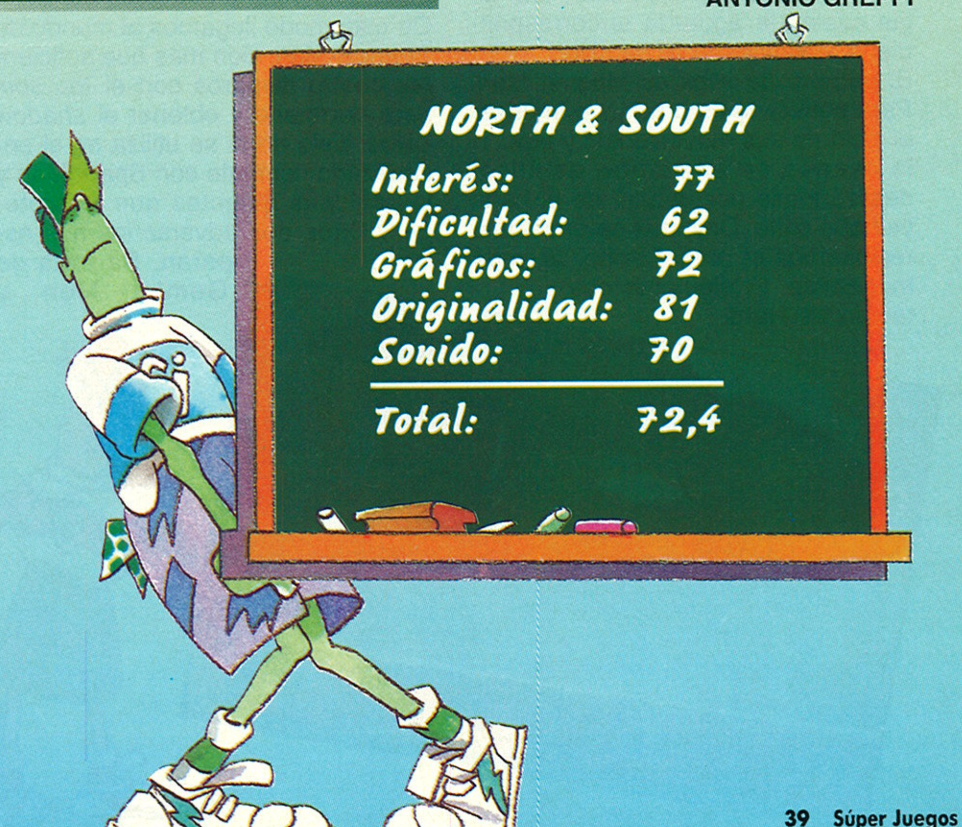
Otra fase arcade es la toma del fuerte, que transcurre cuando se atacan estados enemigos que no cuenten con un ejército en esos momentos. En ambas fases, la del tren y la del fuerte, se toma el control de un soldado atacante o de los defensores.

INFOGRAMES ha logrado adaptar en la ***Nintendo*** uno de sus primeros juegos de ordenador con gran acierto. Con unos gráficos divertidos, aunque pequeños, e interesantes pantallas de presentación y final, **NORTH & SOUTH** es un atractivo programa para tu consola.

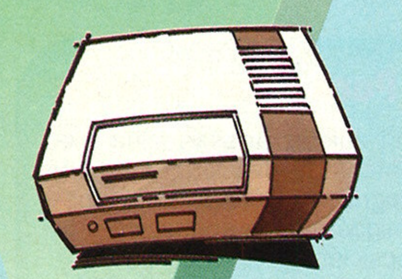
En el aspecto sonoro, hay que mencionar las típicas melodías de esa época.

El juego está indicado para quienes quieran iniciarse en la estrategia, sin olvidar las escenas arcade.

ANTONIO GREPPI









MEGA MAN 3

Un robot más peligroso que Terminator

Acompaña a tu cyborg preferido para derrotar a los robots master y consigue sus poderes para utilizarlos en el duelo final



El malvado Doctor Wily vuelve a enfrentarse a Mega Man. En esta ocasión, el simpático androide tiene que atravesar una galaxia de prospecciones mineras para encontrar unos cristales de energía, imprescindibles para mantener la paz.

Son ocho las fases que deberá afrontar Mega Man, en cada una de las cuales le aguarda el correspondiente enemigo de fin de nivel.

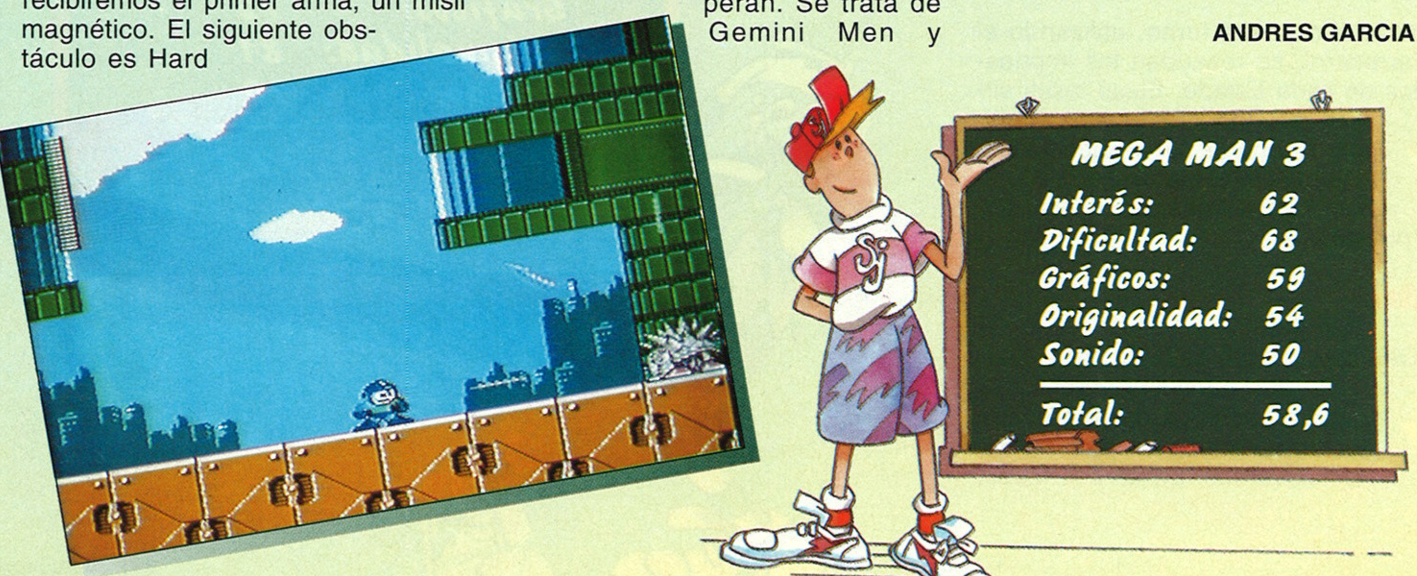
El primero de ellos es Magnet Man. Para derrotarle es preciso memorizar el ciclo de sus movimientos y atacarle cuando se encuentre estático, deslizándose por debajo de él cada vez que salte. Después de destruirle, recibiremos el primer arma, un misil magnético. El siguiente obstáculo es Hard Man. Sus disparos se esquivan al pegarse al muro. Top Man es el siguiente en la lista, y sólo se destruye al utilizar el arma conseguida en la fase anterior: el *hard knuckle.* Si lo hacemos correctamente, conseguiremos el mortífero *top tin.*

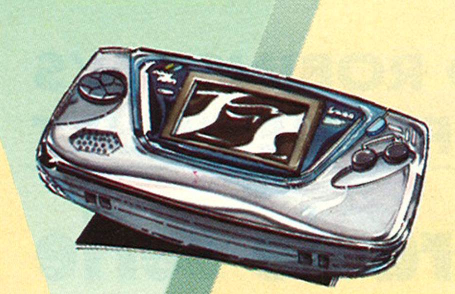
El robot se dispone a enfrentarse con el guardián del primer nivel de los ocho de que consta el juego.

De este modo llegamos al mundo de Shadow Man. Son más que suficientes cuatro disparos con el *top spin* para derrotarle y obtener el *shadow blade.* Este arma se utiliza en el encarnizado combate con Spark Man y las chispas gigantes que le protegen. Otros dos adversarios nos esperan. Se trata de Gemini Men y Needle Man, tan peligrosos como escurridizos.

Si conseguimos superar las ocho fases, el premio consiste en el duelo final con el Doctor Wily y su alucinante tanque.

ANDRES GARCIA





NINJA GAIDEN

El guardián de la Espada del Dragón

Game Gear: arcade

Durante generaciones, la familia de Ryu ha protegido con su vida una poderosa espada que da fuerza infinita a quien la posee. Ahora, una misteriosa organización quiere la espada y Ryu debe enfrentarse a ellos para salvar el honor de su familia. Sus conocimientos de Ninjitsu le convierten en un peligroso rival capaz de atravesar las líneas enemigas hasta dar con su jefe.

Cuatro pruebas mortales

Para triunfar, Ryu debe luchar en cuatro escenarios diferentes contra los peores enemigos. La acción comienza en la montaña donde está el Templo; el monje que lo guarda tiene muchos secuaces a su mando. Después de vencerle hay que ir a la bahía saltando por las barcas esquivando a los hombres-rana y soldados que disparan a Ryu. La tercera etapa transcurre en un rascacielos de Honk Kong donde espera el lugarteniente de la organización; sólo si es vencido llegará el Ninja a la fortaleza del misterioso jefe de la banda para enfrentarse al combate final.
Durante el trayecto hay muchas bolas de fuego que, tras ser destruidas, pueden aportar energía extra, un escudo protector, shurikens, dardos y otros proyectiles con los que quitar de en medio a los adversarios. También es posible obtener vidas extra.
Al pasar una fase, y antes de morir, el último enemigo informará a Ryu acerca del lugar al que debe dirigirse para salvar la espada.

ALBERTO PASCUAL

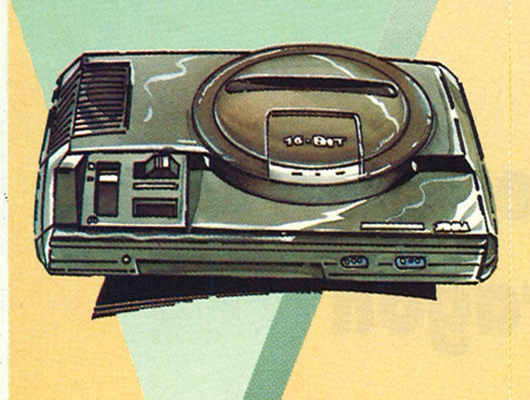


Los enemigos que destruye el Ninja facilitan pistas importantes sobre la siguiente fase que debe completarse

NINJA GAIDEN	
Interés:	74
Dificultad:	70
Gráficos:	68
Originalidad:	52
Sonido:	61
Total:	65

Para sacar ventaja

Al terminar una fase, aparece un enemigo más fuerte que el resto. Para vencerle debes golpear sólo cuando descubra la guardia, cosa que harán cuando vaya a herirte. Aléjate seguidamente para repetir la operación. Nunca golpees más de dos veces seguidas o te alcanzarán.



Mega Drive: deportivo

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Un fuera de serie al alcance de todos



El pivot de los Lions ejecuta el segundo tiro libre ante la atenta mirada de los Bears y el resto de sus compañeros de equipo.

La NBA está llena de alicientes para los amantes del mejor baloncesto. Ahora se pueden aprender los mejores trucos del jugador de los Spurs de San Antonio.

Cualquier jugador de baloncesto puede estar orgulloso de competir contra un gran deportista como David Robinson. Su gran capacidad reboteadora, junto con su facilidad para el enceste después de una lucha sin cuartel bajo los aros, son cualidades que hacen que cualquier entrenador del mundo quiera tenerlo en su equipo.

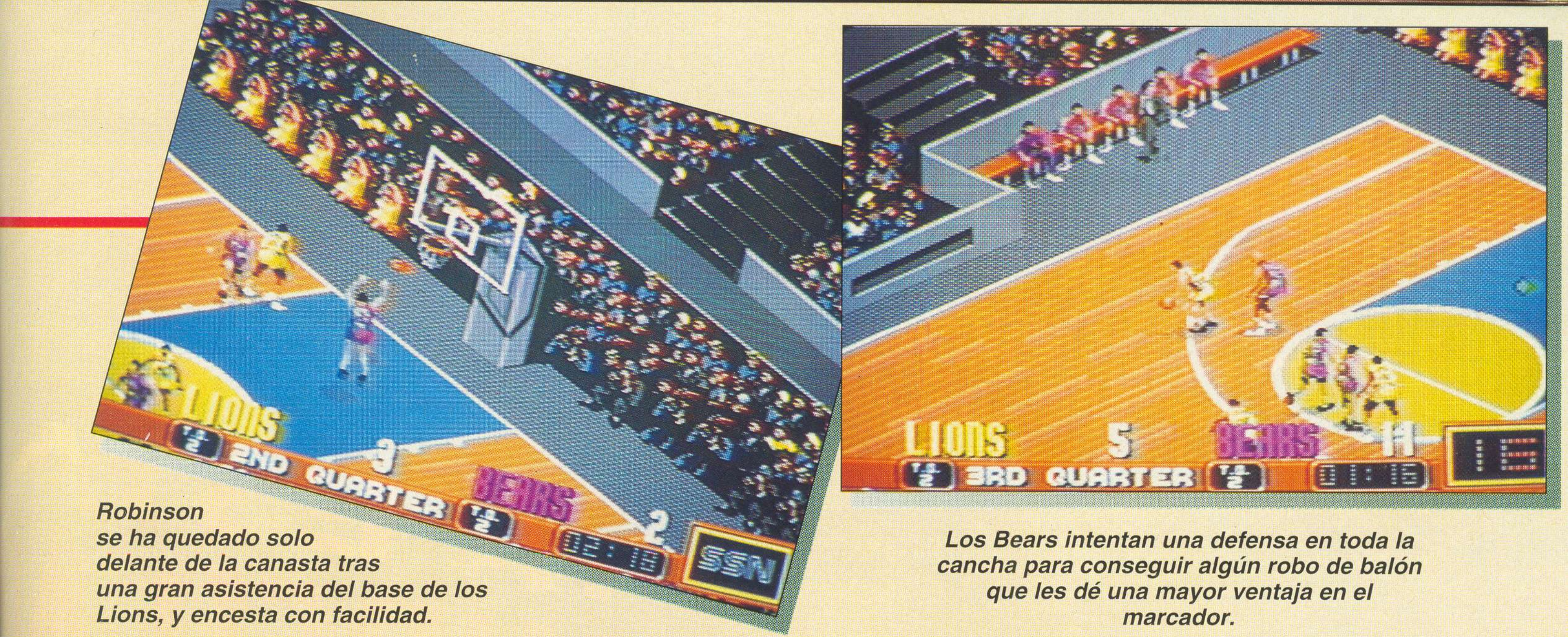
Con este juego, además de vivir los momentos más emocionantes del baloncesto espectacular de la liga universitaria, se ofrece como premio final un partido contra un equipo de estrellas a cuyo frente está Robinson.

El torneo universitario

El baloncesto de David Robinson ofrece dos posibilidades al jugador: la primera es un partido de exhibición contra otro equipo de su mismo rango, con vistas a mejorar el juego propio y conocer las cualidades personales de cada miembro del equipo; la segunda posibilidad consiste en un torneo entre los cuatro conjuntos más cualificados de la liga universitaria de Estados Unidos.

Cada equipo tiene unas características que le hacen más fuerte en unos aspectos y más débil en otros que el resto de sus contrincantes. De este modo, hay unos con rápidos contraataques pero mala defensa, otros muy sólidos en defensa pero con un mal porcentaje anotador, y los últimos que son más completos en ataque, pero que tienen el problema de cometer muchas faltas personales.

Tras la elección del equipo, el siguiente paso es la selección de sus jugadores, que también destacan en unos aspectos más que en otros. Es muy importante la elección de los jugadores, pues son los que mejor definen la clase de juego que va a tener el equipo. Por ello es necesario



Robinson se ha quedado solo delante de la canasta tras una gran asistencia del base de los Lions, y encesta con facilidad.

Los Bears intentan una defensa en toda la cancha para conseguir algún robo de balón que les dé una mayor ventaja en el marcador.

conseguir un bloque compensado de tal forma que las carencias de un jugador puedan ser suplidas por otro con objeto de presentar la mayor fortaleza posible.
En el torneo, los cuatro equipos juegan entre sí, y después hay unas eliminatorias que enfrentan al primer clasificado en el torneo contra el cuarto y al segundo contra el tercero, para pasar a continuación a la gran final a un solo partido entre los vencedores.

Compite en la liga profesional de baloncesto y derrota a la gran estrella de este deporte

La final contra Robinson

El mejor trofeo que se pueden llevar los participantes del torneo, muchos de los cuales aspiran a jugar en la NBA, es un emocionante partido contra la gran estrella invitada del campeonato: David Robinson, el cual juega acompañado de una selección de los mejores jugadores de la liga universitaria.
Los partidos se desarrollan en cuatro cuartos de 12 minutos cada uno; cada equipo tiene una posesión limitada de balón de 24 segundos, y no puede estar más de 10 segundos con el esférico en su poder dentro de su campo, según las reglas que adopta la liga más importante del mundo.
El juego es bastante completo, y es muy importante el control del rebote; a pesar de que hay buenos tiradores exteriores, los partidos se resuelven en las apasionantes luchas debajo de los tableros de la canasta, donde es necesario ganar la posición al rival para culminar el punto con un espectacular mate al estilo Robinson.
Durante el descanso, el locutor entrevista a Robinson acerca de sus opiniones sobre el desarrollo del encuentro y luego ofrece al jugador una completa tabla con los porcentajes anotadores, reboteadores, balones robados y asistencias de los miembros de su equipo y de los del rival. Es conveniente tener en cuenta estas estadísticas para conocer los jugadores más completos del torneo a fin de seleccionarlos en otra ocasión.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

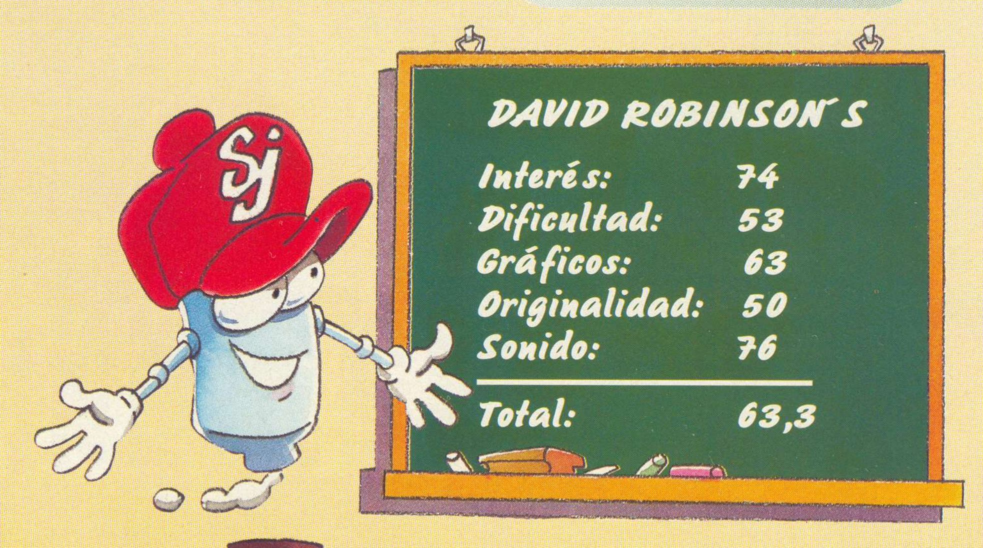
Después de un partido se facilita un password al jugador por si quiere empezar la partida desde donde la dejó, sin necesidad de volver a repetir partidos ya jugados.
A continuación te ofrecemos unos códigos de partidos jugados con el equipo de los Apaches hasta la gran final del torneo. Una vez ganado ese único encuentro, pasas a disputar el partido de las estrellas contra David Robinson.

Para acceder al segundo partido: NYZ123YDK

Para el tercer partido: NYZ123YK1

Para el acceso a semifinales: NYZ123YSS

Para la final: NYZ123YLG



Ya está en España la última generación en consolas de video-juegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.

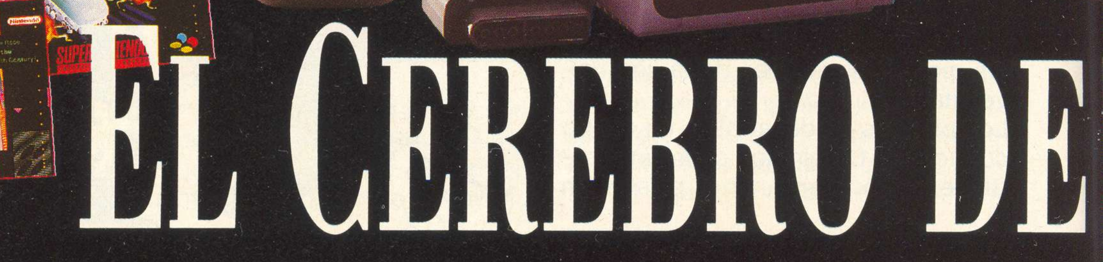


SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE, SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

YA ESTA
SUPER N
ENTERTAIN M
SUPER 16 B





AQUI NINTENDO ... ENT SYSTEM ... TS Nintendo®

SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE

LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA ¡HASTA 6 METROS DE DISTANCIA! NINTENDO SCOPE INCLUYE ADEMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.

Y MÁS ACCESORIOS SUPER:

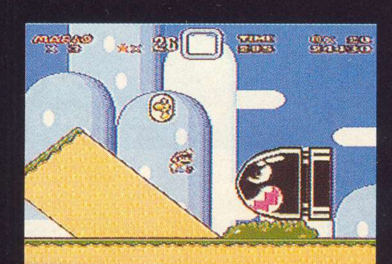
- **MANDO DE CONTROL.** PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO.** PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO HI-FI O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.** CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- **SUPER MARIO WORLD,** LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

TODO POR 29.900 PTAS





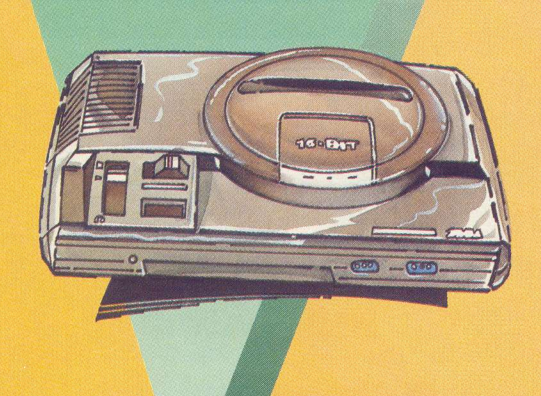
SUPER NES SUPER SCOPE

SUPER NINTENDO





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

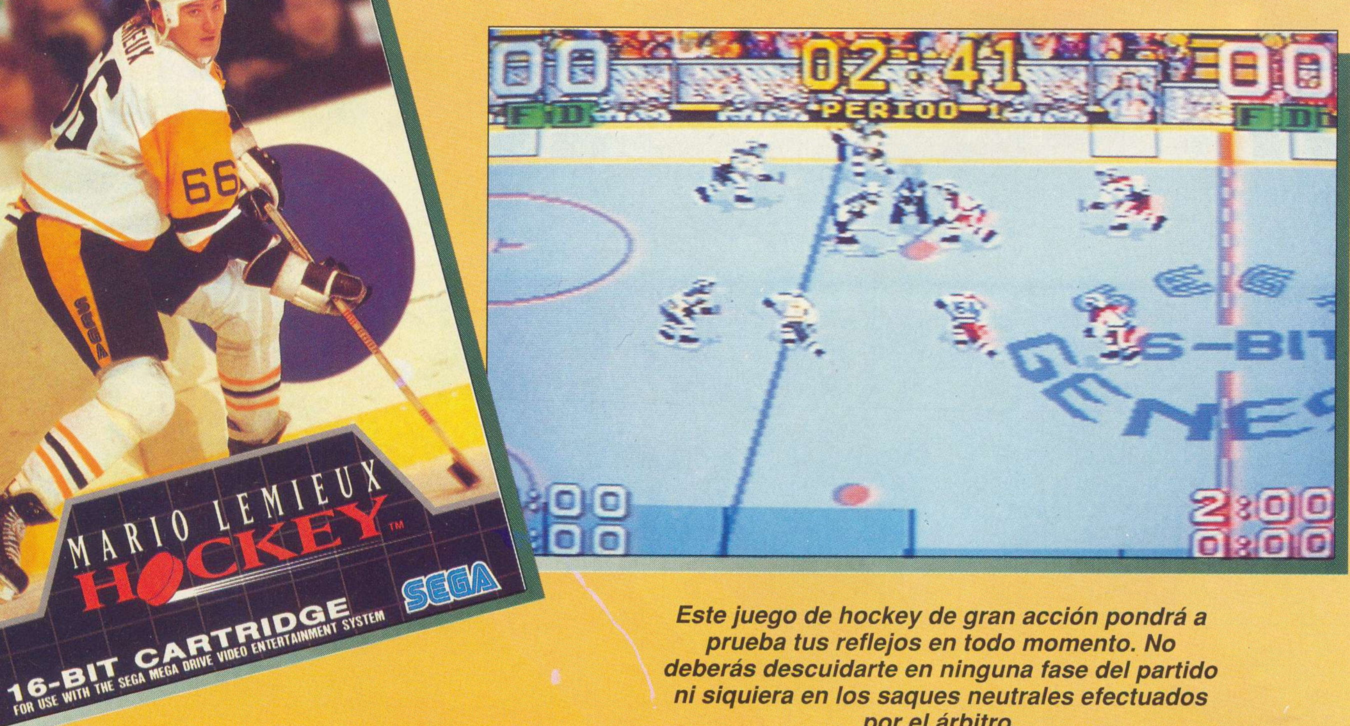


Mega Drive: deportivo

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Pasión por el hielo

Diseñado según las finales de los equipos profesionales de hockey sobre hielo, este cartucho para Mega Drive cuenta con la participación de 16 equipos de Estados Unidos y Canadá, divididos en dos grupos, Este y Oeste. A su vez, cada uno se reparte en dos divisiones, que cuentan con cuatro equipos en cada una, y comienzan la competición emparejados siempre de la misma manera.



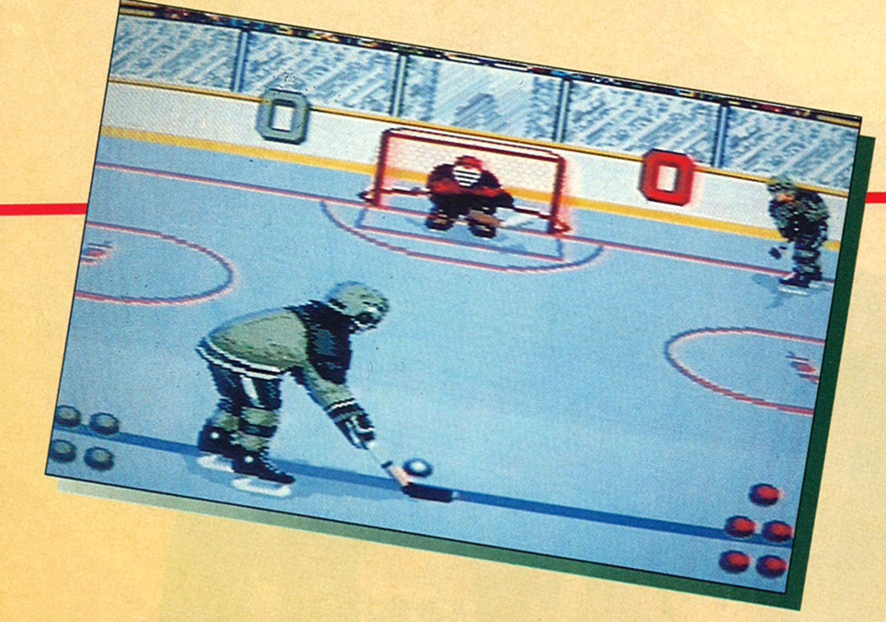
Este juego de hockey de gran acción pondrá a prueba tus reflejos en todo momento. No deberás descuidarte en ninguna fase del partido ni siquiera en los saques neutrales efectuados por el árbitro.

El juego ofrece cuatro posibilidades diferentes: exibición, liga, lanzamientos de penalties y lucha. Las dos últimas son muy útiles y conviene practicarlas antes de comenzar un partido, ya que, en caso de empate, se resuelve con penas máximas. Asimismo, si se pierde una pelea, el jugador queda expulsado.

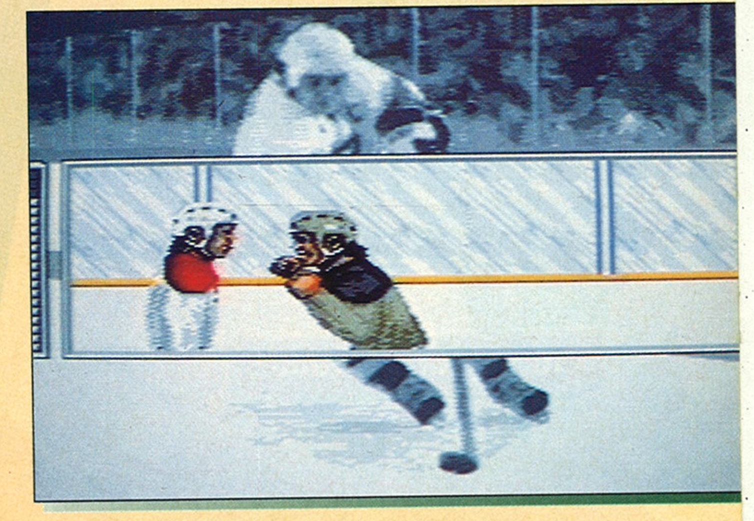
Comienza el partido

Antes de empezar a jugar es necesario establecer las siguientes opciones:

Lucha. Permite la posibilidad de que se produzcan peleas durante el juego.
Reglas de profesional. No es recomendable jugar con las reglas de la NHL-liga nacional de hockey americano-ya que, debido a su dureza, se cometen muchas faltas.







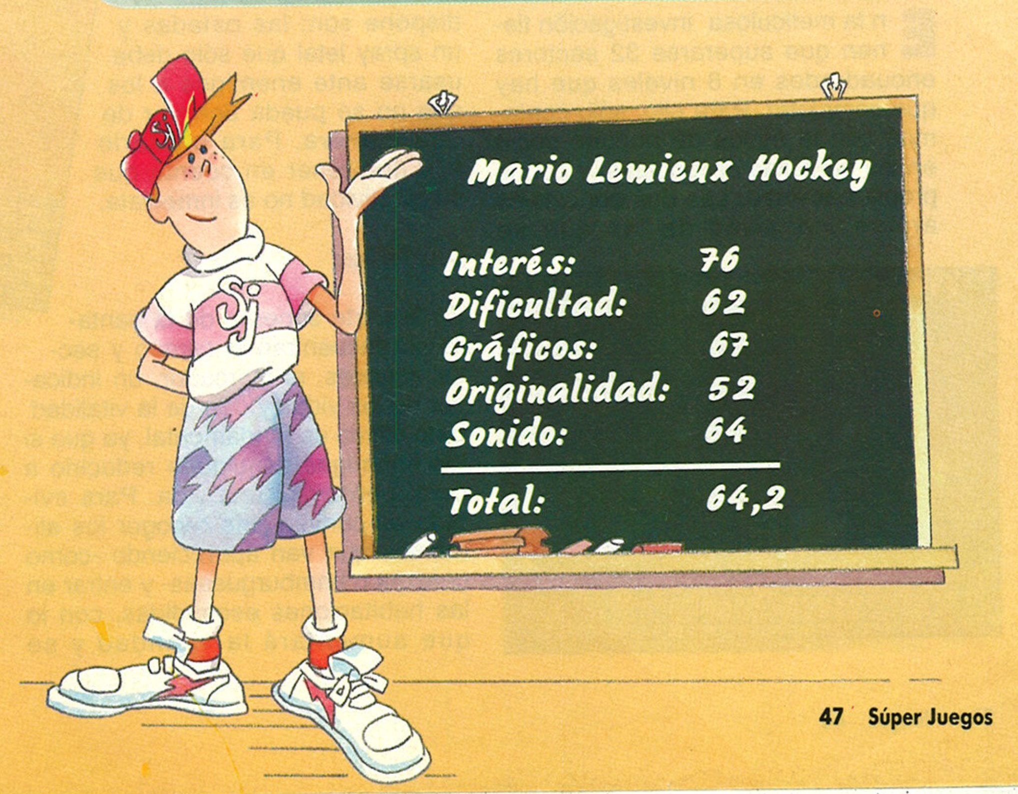
El juego ofrece diferentes opciones que se deben practicar antes de cada partido, como son la lucha o el lanzamiento de penalties.

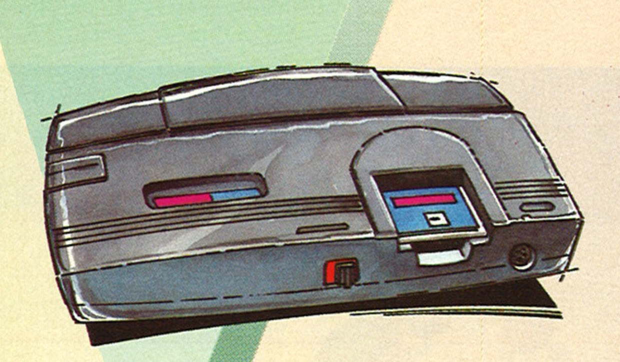
Para sacar ventaja

No lances a puerta directamente, busca al jugador desmarcado pasando en diagonal y dispara al hueco que deja el portero.
En los lanzamientos de penalty marca el sitio donde vas ha dirigir la pastilla, y en el momento de recibir el pase cámbialo rapidamente a un nuevo lugar para conseguir el gol.
Antes de empezar un partido practica bastante la lucha ya que, quien pierda la pelea, será expulsado tres minutos, y además no entrará a la pista en el momento de recibir su equipo un gol. Esto ocurre, por ejemplo, con una expulsión de dos minutos, realizada a consecuencia de una falta durante un lance del juego.

Arbitro. En las primeras partidas es mejor elegir un árbitro con la opción de justo para disputar un partido dentro de los cauces normales.
Minutos. Existe la posibilidad de elegir un tiempo por periodo de 5, 10, 15 ó 20 minutos.
Nivel. Conviene comenzar por el nivel principiante porque el desarrolo del juego es algo más lento y se dispone de más ocasiones para marcar un gol.
Este juego permite la posibilidad de jugar contra el computador en partidos individuales o en liga, y dos jugadores juntos. En cuanto a los gráficos, son buenos durante el juego aunque bajan algo de calidad en el momento del saque inicial y de la pelea. El moviento alcanza gran realismo durante el partido, en lances como los choques y los giros de los participantes, así como en la celebración de los goles conseguidos por cada equipo.
También cuenta con un sonido realista tanto en los golpes como en la clásica música de un partido de hockey.

ANTONIO J. MARTINEZ





Turbografx: arcade

J.J. AND JEFF

Unos detectives muy particulares

Es una agencia de detectives muy especial. En ella hay que solucionar casos delicados que encargan adinerados clientes. Dos detectives, J.J. y Jeff, se infiltran por los peligrosos senderos del mal y luchan contra Boss Kara.

En la meticulosa investigación tienen que superarse 32 sectores encuadrados en 8 niveles que hay que completar. Para ello, sólo contamos con la ayuda de nuestro socio en las pantallas escondidas, y con la propia habilidad. Las dos principales armas ofensivas de las que se dispone son: las patadas y un spray letal que sólo debe usarse ante enemigos a los que no se pueda derrotar de otra manera. Para utilizarlo hay que tener en cuenta que su efectividad no es inmediata.



Pantallas

En la parte superior de la pantalla se encuentran el campo y sector actuales, el marcador, un indicador de las vidas y otro de la vitalidad. Este último es fundamental, ya que si los enemigos consiguen reducirlo a cero, perdemos una vida. Para evitarlo es conveniente recoger los alimentos que van apareciendo -como cerezas o hamburguesas- y entrar en las habitaciones escondidas, con lo que aumentará la vitalidad y se recobrarán nuevas energías. Dejando a un lado estas pantallas, existen otros cuatro tipos diferentes:

- Una da información útil para la investigación.
- Otra pantalla convierte al jugador en invencible por un tiempo determinado.



J.J. & Jeff son los protagonistas de este juego. Podemos escoger a uno de ellos y jugar contra el otro.



En algunos niveles encontraremos enemigos de mayor tamaño: evita sus ataques e inicia la ofensiva.

- La tercera facilita la consecución de vitalidad y puntos extras.
- La última permite jugar en una máquina con la que se puede aumentar el número de vidas y la energía mediante la apuesta de las monedas que se pueden recoger por el camino. Es posible jugar de una a cinco monedas y parar la maquina cuando se quiera con el fin de obtener el premio deseado.

Si eres capaz de encontrar y seguir las pistas, lograrás resolver el secuestro que plantea la agencia de detectives J.J. & Jeff

En el camino hacia el objetivo aparecen comida y otros objetos que facilitan el buen término de la misión. Por ejemplo unas patatas fritas que aumentan el poder de ataque del spray, y una llave sin la que no se puede acceder a la habitación de Boss Kara al final de cada nivel.

Por último, cuando se llega a una situación que aparentemente no tiene solución posible, es necesario buscar en esa pantalla una puerta o una plataforma adicional que permita continuar la investigación hasta resolver el caso.

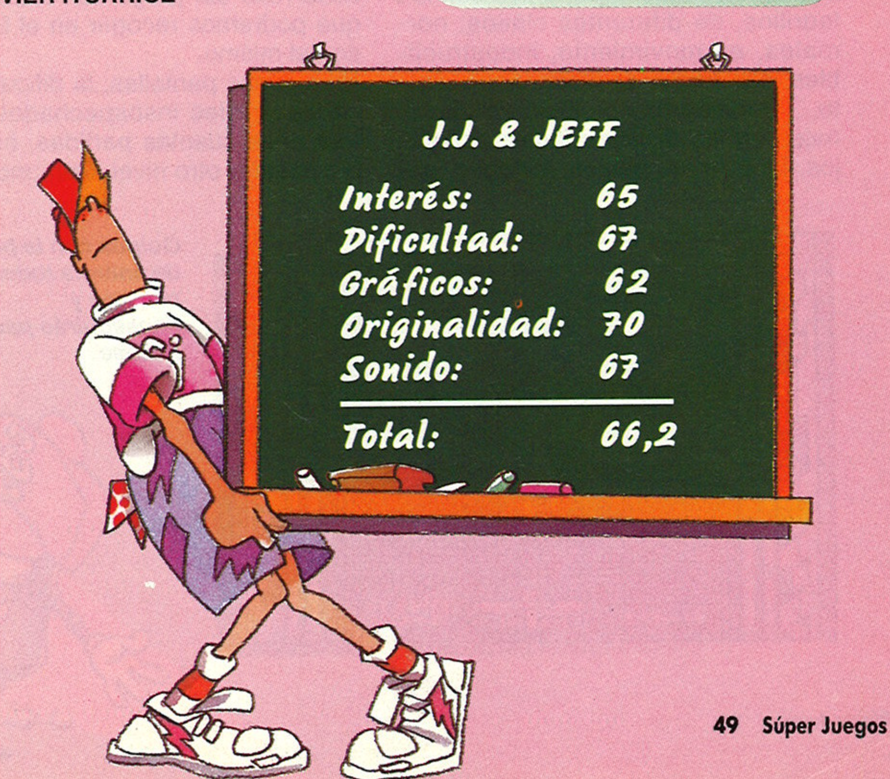
JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

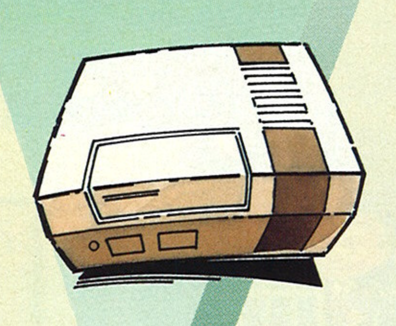
Para continuar en el mismo nivel una vez finalizada cada partida, presiona a la vez los botones 1, 2, RUN y el pad hacia abajo.

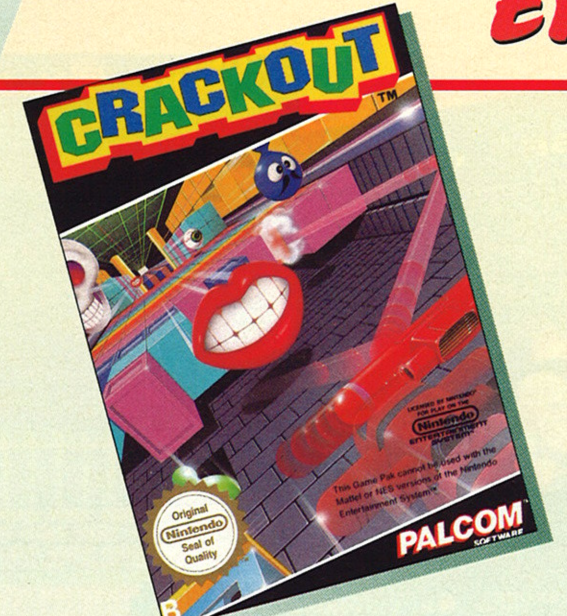
Recuerda donde está cada objeto para la siguiente partida, pues permanecen siempre en el mismo lugar.

En el primer nivel, cuando se llega al precipicio sin salida aparente, da una patada encima del tronco partido que te encuentras. Entonces aparecerá una plataforma adicional.



En pantalla



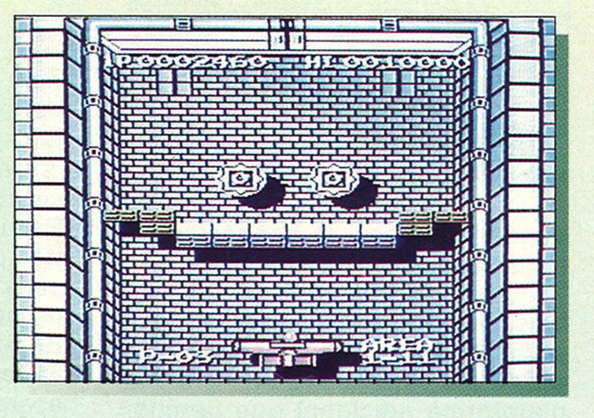


Nintendo: arcade

CRACKOUT

Destruye los ladrillos

En un futuro lejano, los seres humanos han agotado sus reservas de minerales. Pero un astrónomo ha encontrado un planeta escondido en un lugar recóndito de la galaxia que es rico en estas materias primas. La misión consiste en desactivar su sistema de defensa, para lograr introducirse allí.



A los mandos de la nave, el Guerrero Rojo, y como única arma, una bola de energía. Hay que destrozar enemigos y muros de protección a través de 44 niveles.

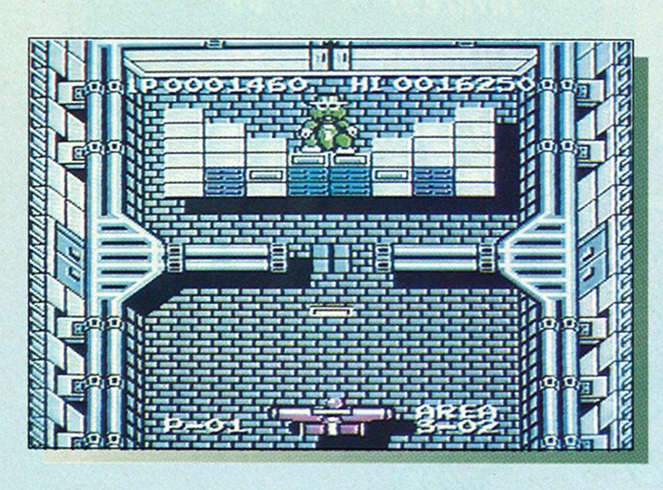
Los objetos más importantes son los ladrillos, de diferentes clases: normales, en movimiento, indestructibles, con forma de disco, ascendente... También hay multitud de personajes en las distintas fases: cangrejos, fantasmas, pulpos, tortugas, gusanos, y otros enemigos destinados a desviar el sentido de la bola de energía. Una ayuda importante en el desarrollo del juego son los objetos que podremos recoger en el trascurso del mismo.

En algunas pantallas, la dificultad alcanza niveles insospechados, pero tras unas cuantas partidas, es posible pasar a otro nivel. Con unos buenos gráficos y música aceptable, este programa, secuela del **ARKANOID,** es un entretenido arcade.

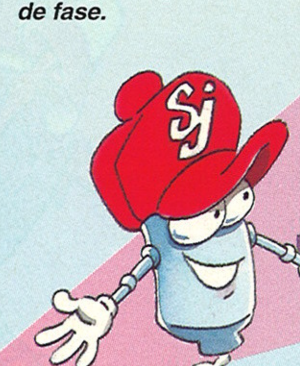
Para sacar ventaja

Durante el transcurso del juego, apareceran ciertas letras (en total catorce), que debes apuntar para acceder a la pantalla final. Los passwords de la primera fase de cada nivel son:

AREA 1 – CUBIC ZONE:
NO865S7ZN89O4
AREA 2 – MIRROR ZONE:
NOCCV3H.KJ5J3
AREA 3 – TUBE ZONE:
NOCCV1R.BMGO2
AREA 4 – FINAL ZONE:
NOK7V1..ZNYO3



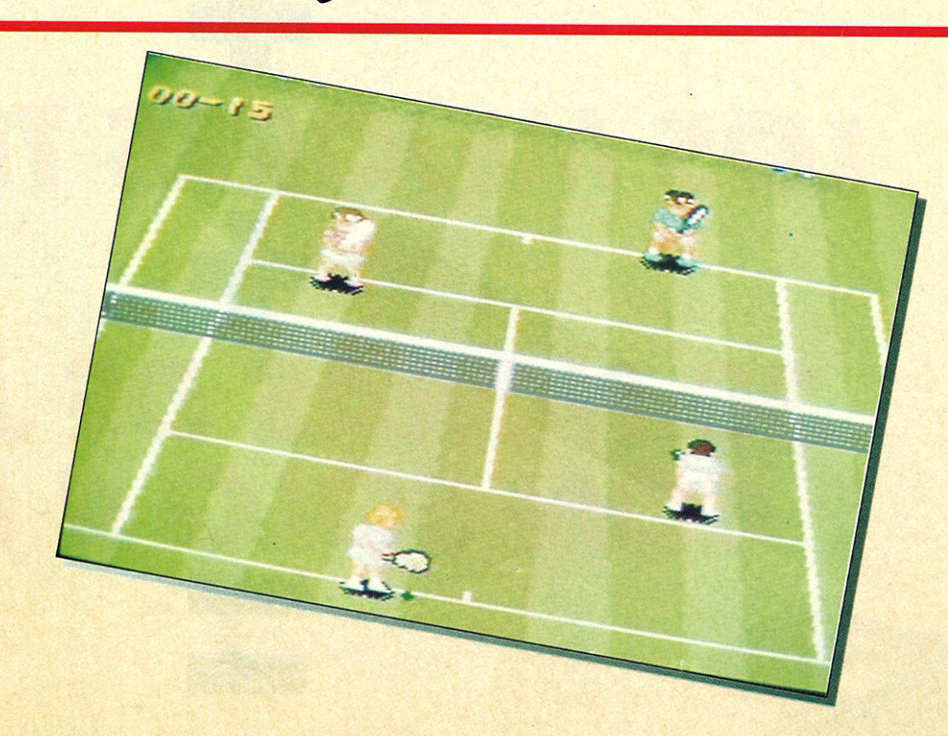
Golpea con la bola de energía todos los ladrillos y conseguirás pasar de fase.



CRACKOUT	
Interés:	65
Dificultad:	86
Gráficos:	80
Originalidad:	55
Sonido:	73
Total:	71,8



Supernintendo: deportivo



SUPER TENNIS

La magia del circuito de la ATP

SUPER TENNIS pone a disposición del aficionado al deporte de la raqueta la posibilidad de paladear las excelencias de esta disciplina, integrándose como un componente más de la Asociación de Tenis Profesional.

En la pantalla de selección puede elegirse entre una lista de veinte jugadores profesionales, diez hombres y diez mujeres, cada uno de los cuales tiene unas características únicas. De esta forma puede escogerse el que mejor se adapte a nuestro estilo de juego. Puede elegirse también entre partidos individuales, dobles o mixtos, la duración del partido, el tipo de pista -cemento, hierba o tierra batida- e incluso el color de la pelota. Además, al final de cada encuentro aparece una detallada estadística con los puntos ganados en la red, las dobles faltas, el porcentaje de primeros servicios, etc.

Golpes afinados

Para colocarse entre los *top ten*, tiene especial importancia la potencia y colocación del servicio. Con el botón A el servicio es lento, mientras que con el B es



Los más importantes torneos están a tu alcance. Elige uno de los veinte jugadores profesionales y lucha por triunfar en cualquier pista



El juego posibilita competir en individuales, dobles e, incluso, dobles mixtos. Los partidos pueden disputarse en tres tipos de campos.

Además de los cuatro torneos del Grand Slam, este cartucho te permite disputar otros tantos por todo el mundo

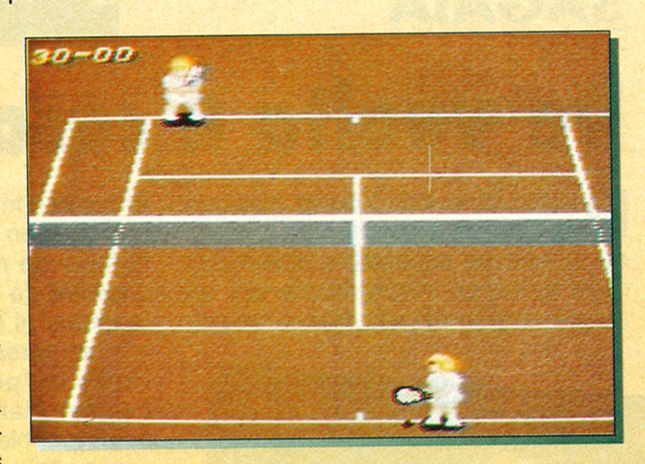
bastante más fuerte. Con el pad, el jugador puede colocarse en la zona que considere más idónea para sacar. Una vez que la pelota está en el aire, vuelve a utilizarse el pad para determinar la dirección de la bola. Si ésta se golpea en su punto más alto, irá más lejos; si por el contrario se impacta cuando está baja, irá más cerca. Cabe la posibilidad de aplicar ciertos efectos en el servicio. Para ello es necesario pulsar los botones L o R al golpear la pelota.

Para el resto de los golpes conviene saber que el botón A proporciona ciertos efectos, el botón B sirve simplemente para devolver, el botón X para las dejadas y el botón Y para el globo.

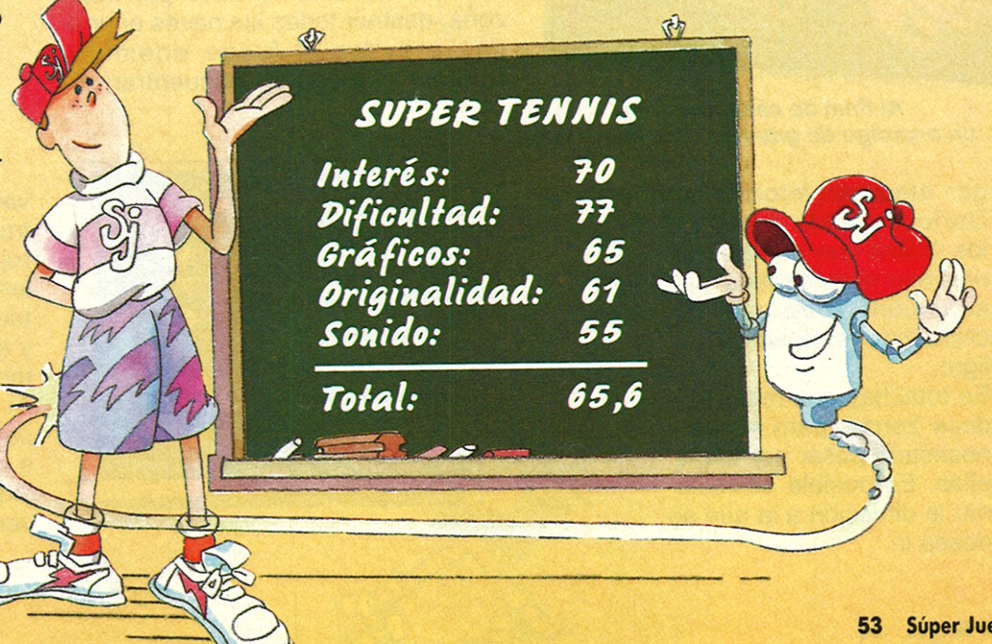
La combinación de todos esos botones y el pad, según la situación del jugador en la pista –cerca o lejos de la red–, proporciona una rica variedad de golpes en el repertorio del jugador.

Una vez que se dominen todos los golpes, comienza la temporada. El objetivo es situarse en el primer puesto de la clasificación mundial. Tienen mayor importancia los cuatro torneos del Grand Slam, pues proporcionan mayor número de puntos. Después de cada torneo, el jugador se cansará y perderá algo de forma física. Si no se juega el siguiente torneo, se recobra automáticamente. Por ello, es importante la planificación de la temporada y la elección de los partidos en los que se interviene para conseguir el éxito en esta disciplina deportiva.

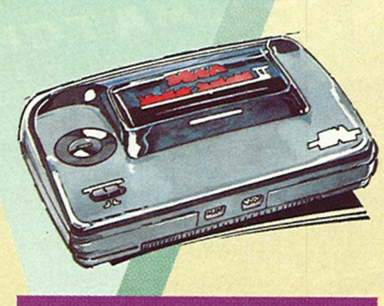
ANDRÉS GARCIA



Es importante ejecutar el servicio con potencia y colocación para hacer más daño a tu adversario y situarte entre los top ten.



SUPER TENNIS	
Interés:	70
Dificultad:	77
Gráficos:	65
Originalidad:	61
Sonido:	55
Total:	65,6



Master System: arcade





Formaciones enemigas amenazan con destruirnos; es importante dispararlas antes de que se aproximen.



SAGAIA

De vuelta a casa

Proco Jr. y Tiat Young estaban realizando experimentos a bordo de sus naves espaciales Silverhawk cuando fueron sorprendidos por un ataque a gran escala. Naves enemigas atacaban ferozmente el planeta Darius, y ellos eran los únicos que podían resolver esta caótica situación. Toda una civilización está en peligro.

Al final de cada nivel hay un enemigo de grandes dimensiones.

En total hay que recorrer doce zonas, pero no es necesario pasar por todas ellas. Es posible seleccionar la dirección a la que se desea ir.

El juego contiene un amplio menú de opciones en el que se puede elegir el número de naves con las que jugar, disponer de disparo automático y seleccionar el nivel de juego y, por último, el personaje con el que jugar. Proco Jr. posee un disparo y una bomba; Tiat Young tiene disparo y bomba dobles y láser vertical. Es recomendable escoger el último, ya que pondrá las cosas muy fáciles.

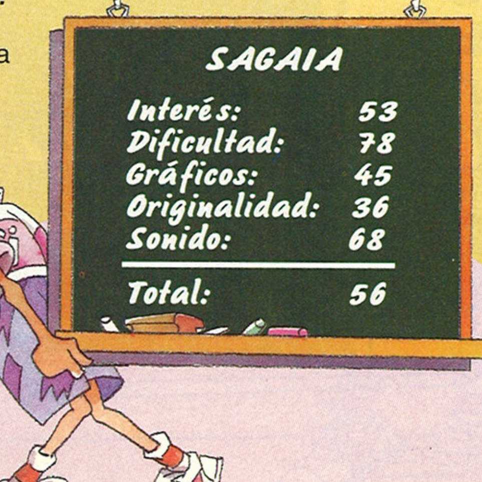
Para controlar a nuestros dos protagonistas en su viaje de vuelta a casa, hay que conducir la nave por cada zona, destruir todas las naves enemigas y evitar el fuego enemigo. Durante el juego se encuentran diversos *items*, cada vez que se destruyan las naves más peligrosas. Los rojos aumentan la fuerza de los misiles; los verdes, el poder de tus bombas; el amarillo, la potencia del láser, y el azul dota de un protector de protones, que te hace casi invencible.

Al final de cada etapa, para poder pasar a la siguiente, hay que destruir a uno de los guardianes, que, a medida que nos acerquemos al objetivo, serán más difíciles de vencer.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

Hay diversos enemigos que aparecen continuamente. Aprende la dinámica para destruirlos y repítela cada vez que aparezcan. Utiliza la nave de Tiat Young: es mucho más poderosa que la otra, pero recuerda que los enemigos que te encontrarás también son mucho más difíciles.



A Las Olimpiadas sólo llega El Mejor







Unitros

MEGA

LA MAQUIN



RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increible calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.

El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.

Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.

Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.

¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los periféricos para subir al podium de la más alta competición.

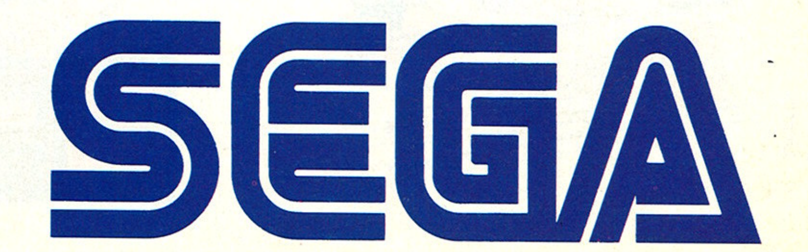
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).

Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.

Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.

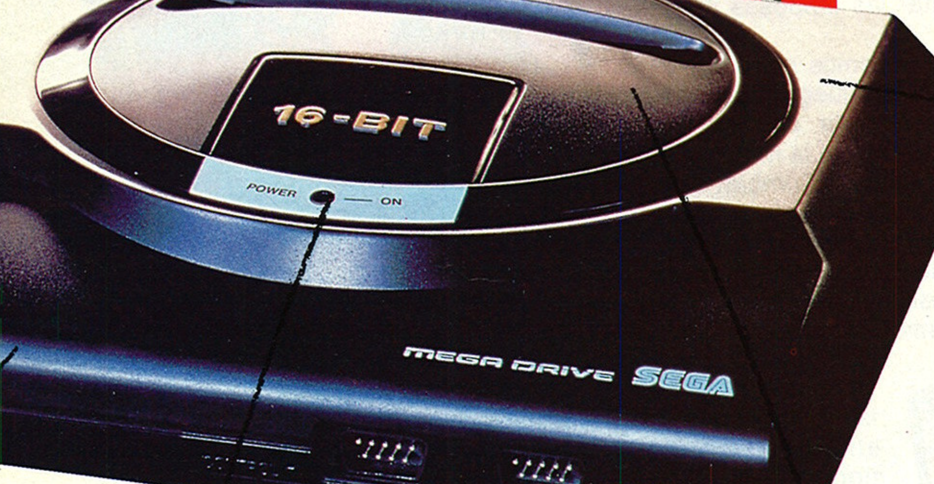


Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92



DRIVE

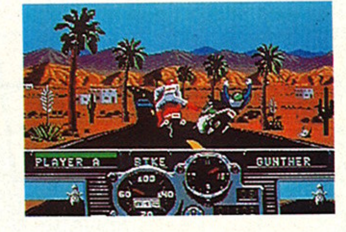
A OLIMPICA



RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.

Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.



RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.

Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.

RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

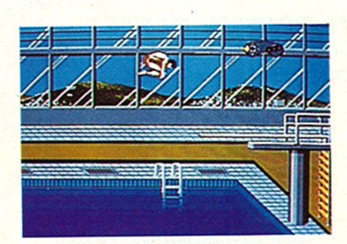
Una marca total de más de **300 juegos** a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.

La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.

Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.

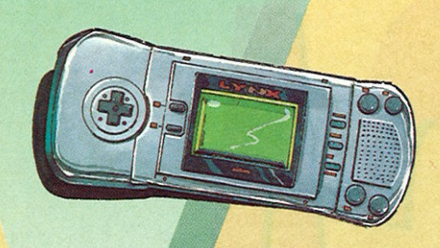
Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.

Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.





PLUSMARCA MUNDIAL



Atari Lynx: arcade



SUPER SKWEEK

Un mundo de baldosas

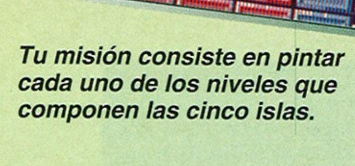


Skweek tiene una difícil misión que consiste en conquistar cinco islas habitadas por una gran variedad de monstruos. Cada una tiene cincuenta niveles, y la tarea en éstos varía, aunque habitualmente consiste en pintar las baldosas de color rosa.
De salida podemos optar por tres modalidades de juego: Normal, en el elegimos isla de destino; Random, en el que la maquina lo escoge al azar, y Combat, sólo válido para dos jugadores que luchan para destruirse.
Al inicio de cada nivel, el rey Skweek nos da instrucciones sobre el objetivo de la misión. Pintar las baldosas, liberar a otros compañeros retenidos en las islas, o simplemente eliminar todos los monstruos que se interpongan en el camino.

Comienza la acción

Como ayuda encontramos, en la parte superior izquierda de la pantalla, el número de baldosas que faltan por pintar para cumplir el objetivo, y en la superior derecha, el tiempo límite para completarlo. Por otra parte, pulsando 'opción 1' conseguimos información sobre el marcador, los números de monedas Zarg recogidas y vidas restantes. Por su importancia, hay que prestar más atención a la tienda donde se puede comprar, a cambio de los Zarg obtenidos al destruir adversarios, tiempo, velocidad, vidas extras, armamento, etc... También hemos de conseguir los códigos de acceso a ese nivel.

JAVIER ITURRIOZ



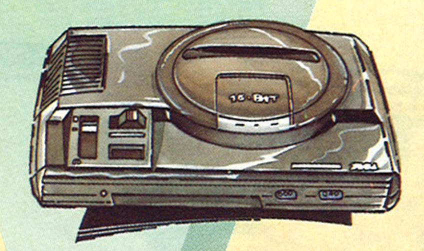
Tu misión consiste en pintar cada uno de los niveles que componen las cinco islas.

Para sacar ventaja

El espejo transforma las baldosas azules en rosas, y viceversa. Por ello, sólo conviene cogerlo cuando no tengamos pintadas más de la mitad.
Cuidado al atrapar una nueva arma, ya que en ese instante se pierde la anterior.

SUPER SKWEEK

Interés:	77
Dificultad:	74
Gráficos:	67
Originalidad:	65
Sonido:	70
Total:	70,6



Mega Drive: arcade

GALAXY FORCE II

Reservado para kamikazes



En los diferentes planetas los ataques de la flota del Cuarto Poder son continuos y hay que pilotar con destreza.

Junos es un sistema solar de la Vía Láctea compuesto por cinco planetas que viven en paz y total armonía. Sin embargo, Halcyon, soberano del Cuarto Imperio, intenta apoderarse de toda la galaxia y ha enviado sus tropas para eliminar toda forma posible de vida en Junos.

La aventura galáctica consta de cinco niveles, uno por cada planeta que se debe reconquistar. En el nivel 1, el Planeta Azul, se encuentran todo tipo de sofisticadas naves, así como asteroides y meteoritos verdes cuyo impacto se evitará a toda costa, o de lo contrario la energía disminuye notablemente.

El Planeta Rojo, en el nivel 2, es una masa incandescente donde espera una constante y molesta lluvia de meteoritos de fuego.

El nivel 3, el Planeta Verde, constituye una verdadera amenaza. Curiosas plantas de fuego que crecen a velocidad de vértigo, y repugnantes monstruos voladores con un solo ojo son enemigos a tener en cuenta.

El Planeta Naranja, en el nivel 4, posee unas estrellas asesinas que persiguen a la nave sin tregua, así como unos terribles robots alados a los que es necesario acertar varias veces para abatirles.

Por último, el Planeta Gris está formado por bloques de granito de gran altura que deben esquivarse.

El acceso a las fortalezas se lleva a cabo por sinuosos túneles de donde surgen todo tipo de sorpresas desagradables.

Si se produce un choque contra las paredes, se pierde energía. Además, se debe disparar sin pausa para conseguir lo antes posible el objetivo final: el centro de control.

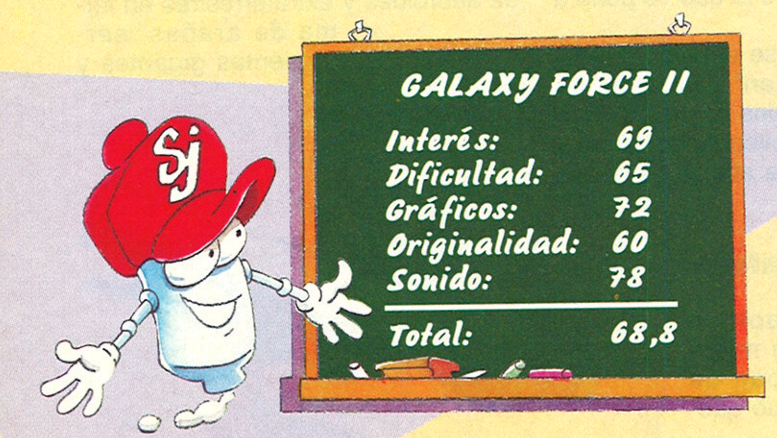
ANDRÉS GARCIA

Para sacar ventaja

Siempre que puedas, vuela en círculo para esquivar la potencia del fuego enemigo.

No vayas deprisa en los túneles de las fortalezas enemigas, especialmente cuando salgas de un giro.

Fija el punto de mira sobre el mayor número de blancos posible.



GALAXY FORCE II	
Interés:	69
Dificultad:	65
Gráficos:	72
Originalidad:	60
Sonido:	78
Total:	68,8





CYBER-LIP

Después de la guerra nuclear

Los más valientes soldados del país son reclamados para combatir la amenaza que representa el computador Cyber-Lip y sus robots aliados.



Año 2030. La humanidad está bajo el control de una gran computadora creada por el hombre años atrás para detener una invasión de criaturas extraterrestres. A causa de un fallo del sistema, los humanoides que estaban bajo el mando de Cyber-Lip destruyen todo lo que se pone a su alcance.

Pero no es ése el único problema. Los "alien" invasores no fueron vencidos en su totalidad y están aprovechando el caos reinante para atacar de nuevo la Tierra.



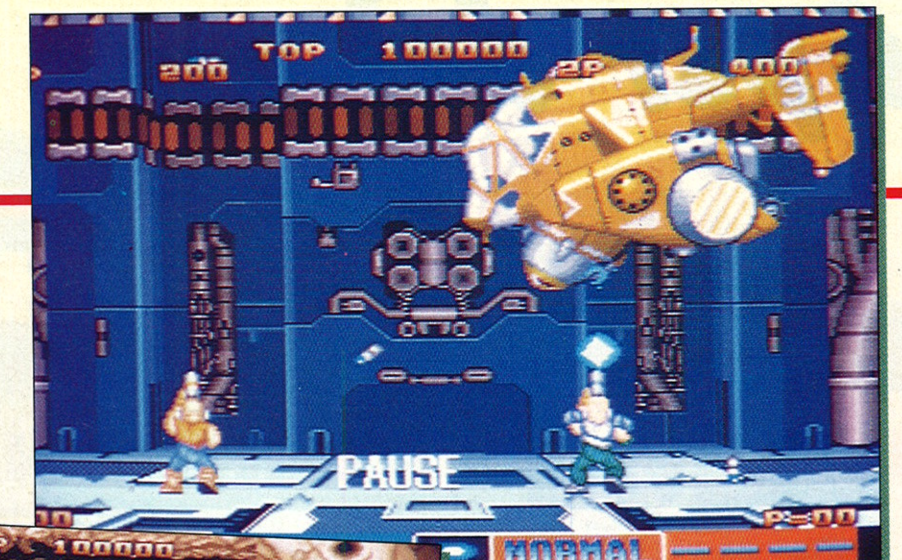
Rick y Brook se conocieron mientras trataban de salvar lo que quedaba de la ciudad de Nueva York. Cada uno tiene distintos motivos por los que combatir, pero juntos forman un equipo bien entrenado capaz de resolver las peores situaciones.

La acción comienza en la destruida ciudad neoyorquina. Los androides la tienen bajo su control y están fuertemente equipados con toda clase de armas y helicópteros. Después de vencerles, nos espera uno de los peores extraterrestres que sobrevivieron a la guerra y que ahora se ha aliado con los robots.

Otros puntos conflictivos son las antiguas áreas residenciales e industriales plagadas de mecanismos de defensa. Aquí también hay una mezcla de androides y extraterrestres en forma de arañas, serpientes gigantes y



Los extraterrestres y los humanoides, contra los que luchan Rick y Brook, constituyen una combinación mortal para la Tierra



otros monstruos indescriptibles y muy poderosos.
Los dos guerreros pueden elegir en el ascensor la zona en la quieren luchar primero, y una vez terminada, saldrán a las afueras de la ciudad que, transformadas en un auténtico desierto, se hallan pobladas de alienígenas en forma de dinosaurio, algunos de los cuales salen de lo más profundo de la tierra para atacar por sorpresa.
Ante tantos enemigos, Rick y Brook deben luchar juntos, codo con codo, protegiéndose mutuamente.

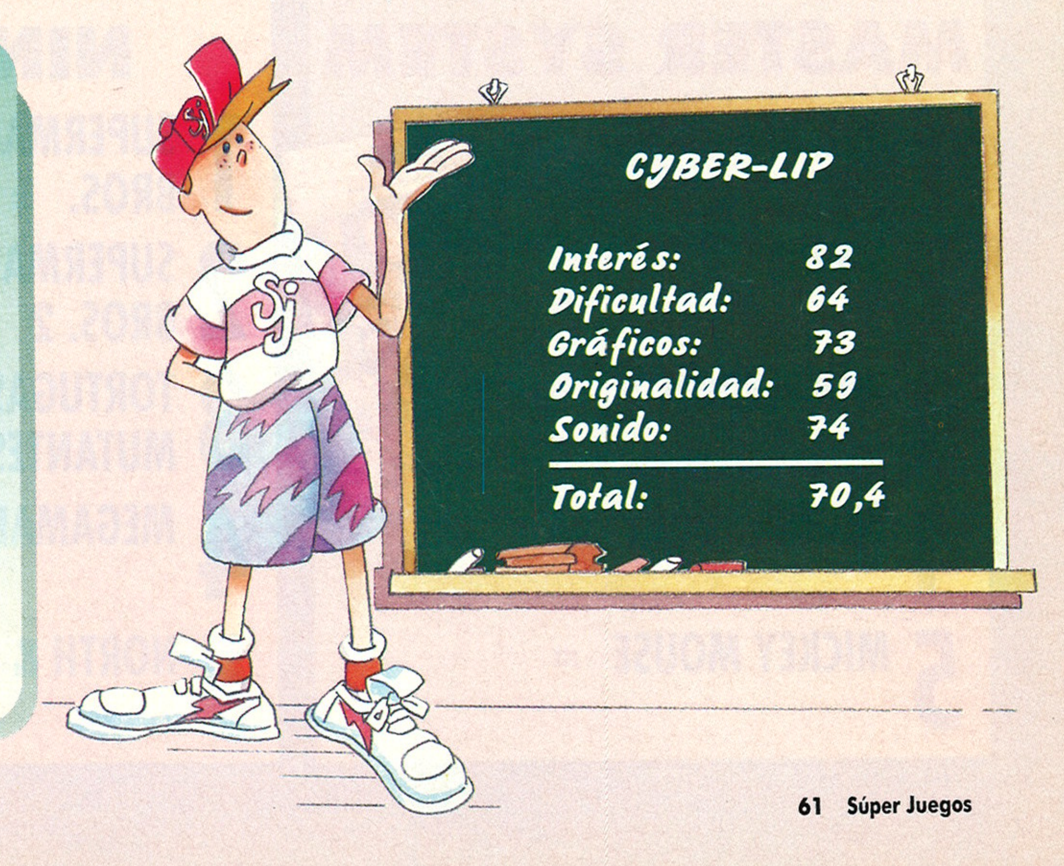
Lucha final

Para lograr una mayor efectividad con sus disparos, ambos guerreros pueden optar por diversas armas que encuentran en el camino, cada una con sus características propias: las granadas son de gran utilidad para acabar con los enemigos que estén bien parapetados; el *auto* imprime mayor velocidad al disparo -basta con dejar pulsado el botón para que el arma dispare sin cesar-; el *wide* da la posibilidad de disparar en tres direcciones a la vez -el fuego es un efectivo lanzallamas-, y, por último, tenemos el bazooka, que es el arma más eficaz, con un gran poder destructor.
Estas armas son acumulativas: ambos luchadores pueden llevar todas las que encuentren hasta que se les agoten.
Los escudos protectores están marcados con la palabra *coabot* y dan vueltas alrededor de quien lo porte, evitando así muchos proyectiles; pero no dan inmunidad, por lo que en ningún momento se puede bajar la guardia.
Para destruir a Cyber-Lip en la última pantalla hay que luchar contra los mismos monstruos que se mataron antes, ya que el computador no está programado para la lucha.
Éste es un arcade que atraerá la atención de principio a fin debido a la excelente calidad de sonido y a sus gráficos, que dan al juego un mayor realismo y emoción.

ALBERTO PASCUAL

Para sacar ventaja

Selecciona bien tus armas puesto que son limitadas. Usa el disparo normal para los enemigos débiles y guarda los misiles para los más peligrosos. Puedes seleccionar las armas usando el botón C de tu consola y recargarlas durante el juego en las puertas señaladas con una flecha. Cuando seas derribado, el siguiente guerrero aparece por unos instantes sobre una moto voladora. Aprovecha esos instantes para atravesar los obstáculos, pero vuela a ras de tierra para no caer al vacío cuando pasen los efectos de tu moto.



Los súper del mes

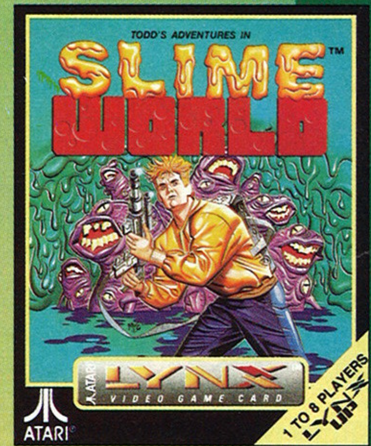
HIT

NEO GEO

1. MAGICIAN LORD =
2. FATAL FURY ↑
3. BURNING FIGHT ↑
4. ALPHA MISSION II ↑
5. NINJA COMBAT ↑

ATARY LYNX

1. CALIFORNIA GAMES ↑
2. NINJA GAIDEN ↑
3. BLUE LIGHTENING =
4. A.P.B. ↑
5. SLIME WORLD ↑

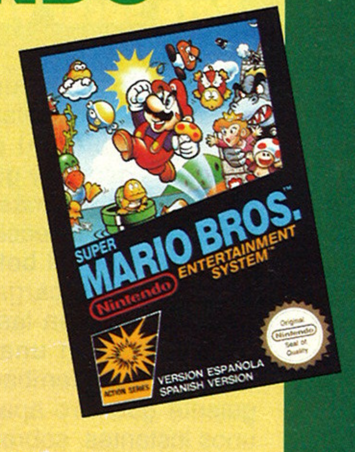


MASTER SYSTEM

1. ASTERIX =
2. SONIC =
3. WIMBLEDON ↑
4. SAGAIA ↑
5. MICKEY MOUSE =

NINTENDO

1. SUPERMARIO BROS. =
2. SUPERMARIO BROS. 2 =
3. TORTUGAS MUTANTES II =
4. MEGAMAN 3 ↑
5. NORTH & SOUTH ↑



CONSOLAS

TURBOGRAFX

1. R-TYPE ↑
2. VIGILANTE ↑
3. J.J. & JEFF ↑
4. DRAGON SPIRIT ↑
5. KEITH COURAGE IN ALPHA ZONES ↑

MEGA DRIVE

1. KID CHAMELEON ↑
2. TURBO OUT RUN ↑
3. ALISIA DRAGON ↑
4. ITALIA 90 ↑
5. DONALD DUCK ↑

GAME GEAR

1. SONIC =
2. DONALD DUCK ↑
3. OUT RUN ↑
4. CHESS MASTER ↑
5. SHINOBI ↓

GAME BOY

1. TERMINATOR 2 ↑
2. SUPERMARIO LAND ↓
3. PAC-MAN ↑
4. DUCK TALES ↑
5. SHADOWS WARRIORS ↑

Tú me cuentas



Tengo una ***Game Gear*** *y he leído en el segundo número de vuestra revista que había salido para* ***Mega Drive*** *el juego* ***OLYMPIC GOLD****, y me gustó bastante. Quisiera saber si saldrá también para mi consola.*

Ricardo del Campo (Alicante)

En efecto, ya ha salido al mercado **OLYMPIC GOLD** para la ***Game Gear,*** al igual que para la ***Master System.***

Tenemos una larga lista de preguntas sobre diversos videojuegos, que nos remite Oier García desde Vitoria:

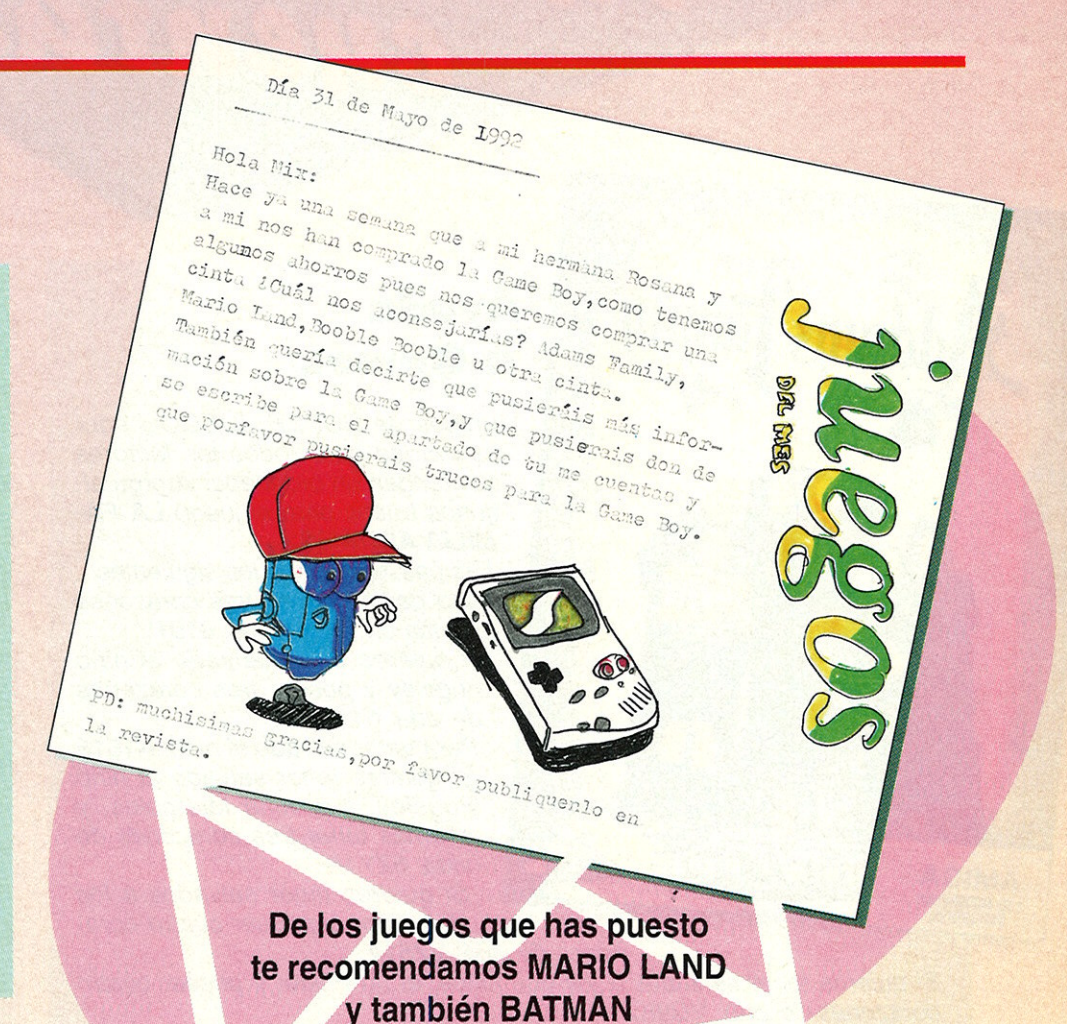


Juegos de rol en NES

*Tengo una consola **Nintendo** y me gustaría comprarme un juego de rol o uno de acción. Os agradecería que me aconsejaseis algún programa de estas características.*

Francisco J. Lara (Sevilla)

En la ***Nintendo*** puedes encontrar algunos juegos de rol, aunque no se comercializan en España, problema al que hay que añadir el del cambio de idioma. Seguramente te gustarán **CASTLEVANIA II** o **ZELDA II.** Como juego de acción te recomendamos **DRAGONS LAIR.**



Día 31 de Mayo de 1992

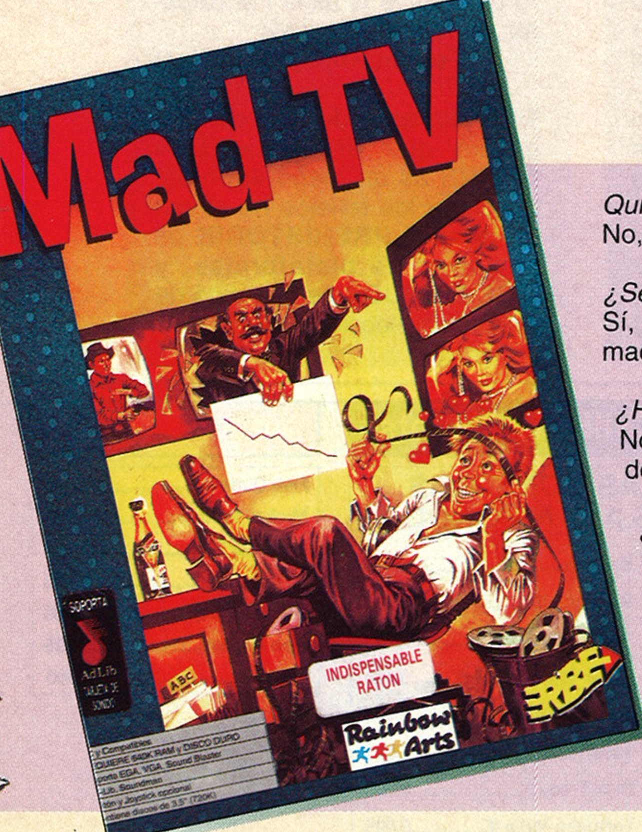
Hola Mix:

Hace ya una semana que a mi hermana Rosana y a mi nos han comprado la Game Boy, como tenemos algunos ahorros pues nos queremos comprar una cinta ¿Cuál nos aconsejarías? Adams Family, Mario Land, Booble Booble u otra cinta.

También quería decirte que pusieráis más información sobre la Game Boy, y que pusierais don de se escribe para el apartado de tu me cuentas y que porfavor pusierais trucos para la Game Boy.

PD: muchisimas Gracias, por favor publiquenlo en la revista.

De los juegos que has puesto te recomendamos MARIO LAND y también BATMAN



*Quisiera saber si el **MAD TV y PACLAND** están disponibles en **MSX.***
No, ninguno de esos juegos está disponible en **MSX** actualmente.

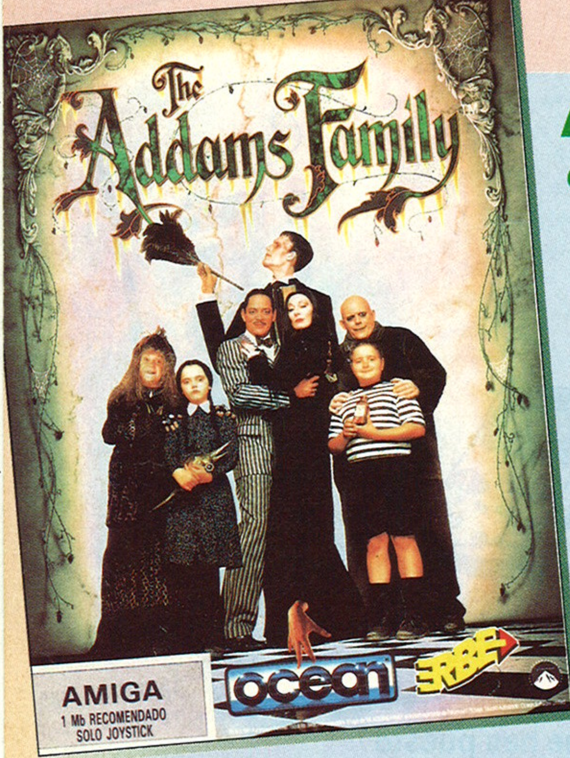
¿Se puede pasar al castellano el juego **LOS PICAPIEDRA**?
Sí, se puede hacer. Pero se necesitan algunos conocimientos de programación y mucha paciencia.

¿Hay alguna forma de pasar juegos de **Nintendo** *a* ***Sega****?*
No, no hay manera, y tampoco exite ningún aparato que pueda convertir de uno a otro sistema.

¿Hay cintas vírgenes para ***Sega*** *y* ***MSX****?*
Para ***Sega*** no existen cintas vírgenes, se utilizan cartuchos o **CD-ROM** (aunque estos últimos no están disponibles todavía en España). En **MSX** puedes utilizar cualquier cinta normal de audio.

*Aconsejadme un juego de **Sega** que no sea ninguno de estos que ya tengo: **SONIC, ASTERIX, ALEX KID IN MIRACLE WORLD, THE NINJA y WONDER BOY III.***
Te aconsejamos que adquieras **PAPERBOY**.

Tú me cuentas



Ayuda a Gómez

Amigos de SUPER JUEGOS aquí les mando para todos los lectores que tengan un ordenador ***Amiga*** *algunos trucos para el juego* ***LA FAMILIA ADDAMS****.*
Las passwords son los siguientes:
Para dar a Gómez tres corazones de vida en vez de dos: 6191V
Si quieres tener salvado al niño Pugsley y poseer tres corazones de vida: 61#15
Para tener salvado al niño: K1515
Si quieres tener salvado al niño Pugsley, a la niña Miércoles, y además tener tres corazones de vida: 6ZY1#
Si quieres tener salvados a los dos niños y poseer cuatro corazones de vida: VZ51#
Si quieres tener salvados a los dos niños, al tío Fester y poseer cuatro corazones de vida: VG9KZ
VLY14, para disponer de cuatro corazones de vida, tener salvados a los dos niños, al tío Fester y a la abuelita. Ahora sólo tienes que entrar por la puerta central y esperar a que se acabe la música. Desaparecerá el muro y llegarás a la última fase, donde salvarás a la mujer de Gómez.
Nada más empezar la partida, deja que se acaben todas tus vidas y, en la pantalla de "Continúe", dirígete a la puerta, pero no entres. Ve hacia la izquierda y sumarás cuatro vidas extra. Una vez en la mansión, deberás entrar por la puerta central inferior. Dirígete hacia la izquierda y, por medio de la hélice, métete por una de las chimeneas. Recorre el camino corto y conseguirás más vidas extra. Después sal de la mansión y vuelve por el mismo camino.

Javier Barat Godella (Valencia)

Trucos por consejos

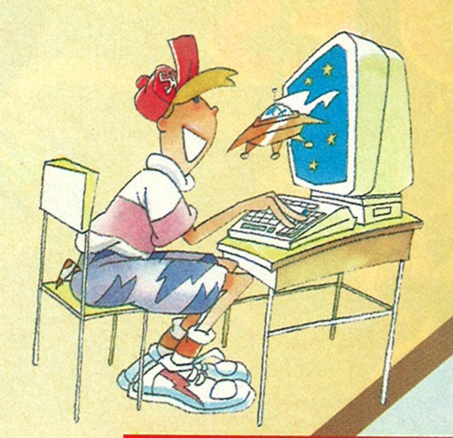
Tengo un ***PC*** *(VGA 256 colores) y quiero comprarme un juego entre estos tres:* ***GOBLIIINS, PREHISTORIK*** *y el* ***RISKY WOODS****. Aconsejadme uno de ellos.*
También aprovecho la ocasión y os envío unos cuantos trucos.
En ***BLOOD MONEY****, cuando encontréis un sitio complicado de atravesar, pulsad la tecla de PAUSA y la dirección a seguir durante unos segundos, luego apretad el disparo y ... estaréis al otro lado de la pantalla.*
En ***XENON II****, cuando salga la pantalla en la que el juego permite seleccionar Tarjeta Gráfica, elige la tuya, pero en vez de pulsar ENTER, pulsa F7. El juego se cargará normalmente, pero si aprietas la tecla I al disparar, serás indestructible.*

Fermín Rojo (Barcelona)

Todo depende del tipo de programa que prefieras. **GOBLIIINS** es un juego de inteligencia, y los reflejos no sirven de mucho; **PREHISTORIK** es un juego de plataformas, y **RISKY WOODS** es un juego de acción. La elección es tuya.



¡ESTE REGALO ES MUCHO!
TetraBrik®
AHORA, SI ENCUENTRAS EN EL INTERIOR DE CUALQUIER ENVASE MINI TETRA BRIK LA PALABRA MINI HAS GANADO UNA CONSOLA GAMEBOY PORTATIL DE NINTENDO.
PARA RECIBIR TU GAMEBOY RECORTA LA PALABRA MINI JUNTO CON EL CODIGO DE BARRAS Y ENVIALO CON TU NOMBRE Y DIRECCION AL APDO. 4068 (28080 MADRID).
¡BUSCA TU REGALO Y VIVE TODA UNA AVENTURA CON GAMEBOY Y MINI TETRA BRIK!
¡MINI ES MUCHO!
TETRA PAK®
BUSCA DENTRO DE ESTE MINI TETRA BRIK TU PREMIO
Esta promoción consta de 1.000 consolas y es válida hasta el 31-12-92. Tetra Pak, Tetra Brik, Tetra Classic, Tetra Rex, Tetra King y Tetra Top: son marcas registradas propiedad del GRUPO TETRA PAK. Oficina Principal C/ Serrano, 41. 28001 MADRID. Tel. 337 94 00. Telex 43271 TPAK-E. Telefax 337 94 10.
TAPSA/NWAyer



ORDENADORES

BARGON ATTACK

El último alienígena en París

La temida invasión de la Tierra por extraterrestres ya se ha producido. Todavía no son muy numerosos, pero su poder de destrucción pone los pelos de punta.

BARGON ATTACK es una aventura gráfica en la cual -a diferencia de otros juegos de este estilo- sólo se utiliza el ratón para comunicarse con los diferentes personajes que aparecen en el juego. Posee unos soberbios gráficos y una música impactante, así como una animación con un alto grado técnico.

A pesar de la enorme distancia que separa al planeta Bargon de la Tierra, los bargonianos han alcanzado nuestro sistema solar y se esconden en París a la espera del ataque definitivo. Alain pasea tranquilamente por la ciudad en su scooter, cuando presencia cómo un extraño individuo asesina a sangre fría a otro hombre. Este es el principio de una alucinante aventura que llevará al joven protagonista a desenmascarar a una misteriosa secta bajo la que se esconden las hordas bargonianas.

La acción comienza cuando

Una aventura en la que hay que eliminar mutantes y desenmascarar a los miembros de una secta alienígena

FICHA TECNICA

Nombre: Bargon Attack
Fabricante: Coktel Vision
Sistema: PC, Atari ST, Amiga, CDTV y CD-ROM
Género: aventura



Sistema estudiado: PC



Una partida de billar será muy importante para continuar adelante en el juego.

La compra de un libro cerca del Sena será de gran ayuda. A veces habrá que luchar en el camino con algún mutante para recoger valiosos objetos.

Alain recibe un extraño panfleto de una secta llamada Iglesia Reformada de los Habitantes Cósmicos. El primer paso que da Alain es la búsqueda de todos los objetos que aparezcan en la pantalla. Dentro del paraguas hay una llave que abre un baúl lleno de ropa vieja y un botón que se utiliza como propina para el pedigüeño mutante. Una vez que el protagonista presencia el asesinato, se inicia una persecución en moto que finaliza cuando el scooter decide no andar más. Afortunadamente la moto de Nono, el mejor amigo de Alain, le va a venir de perlas. Sin embargo, el mutante le ha sacado mucha ventaja y Alain sigue su pista hasta un garaje en donde el alienígena ha abandonado su vehículo. Dando muestras de gran ingenio, Alain consigue abrir la puerta del garaje. Una vez dentro, encuentra una puerta secreta que le conduce a un misterioso coche. No se lo piensa dos veces y decide esconderse en su interior. En ese momento aparece el misterioso hombre, quien conduce el automóvil hasta una playa perdida.

Durante el juego encontraremos algunas fases de arcade, como ésta, en la que nos enfrentamos a un gigantesco cangrejo, poniendo a prueba nuestra habilidad.

Bajo el agua

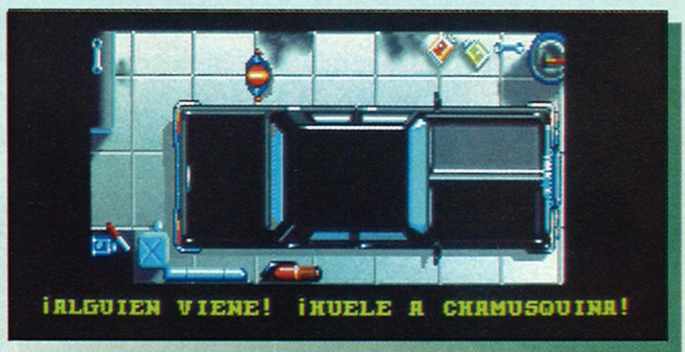
Una vez allí, Alain consigue salir del coche a espaldas del enigmático personaje. En ese instante, el protagonista pasa por un terrible trance, pues

¡INCREÍBLE! ¡SE HA ESFUMADO! ¡LA PARED SE HA CERRADO SOBRE ÉL!

Hasta en los clásicos puentes de París se pueden apreciar muestras de arte moderno, alguna de las cuales encierra la clave que nos abre el camino hacia la siguiente pantalla.

A examen





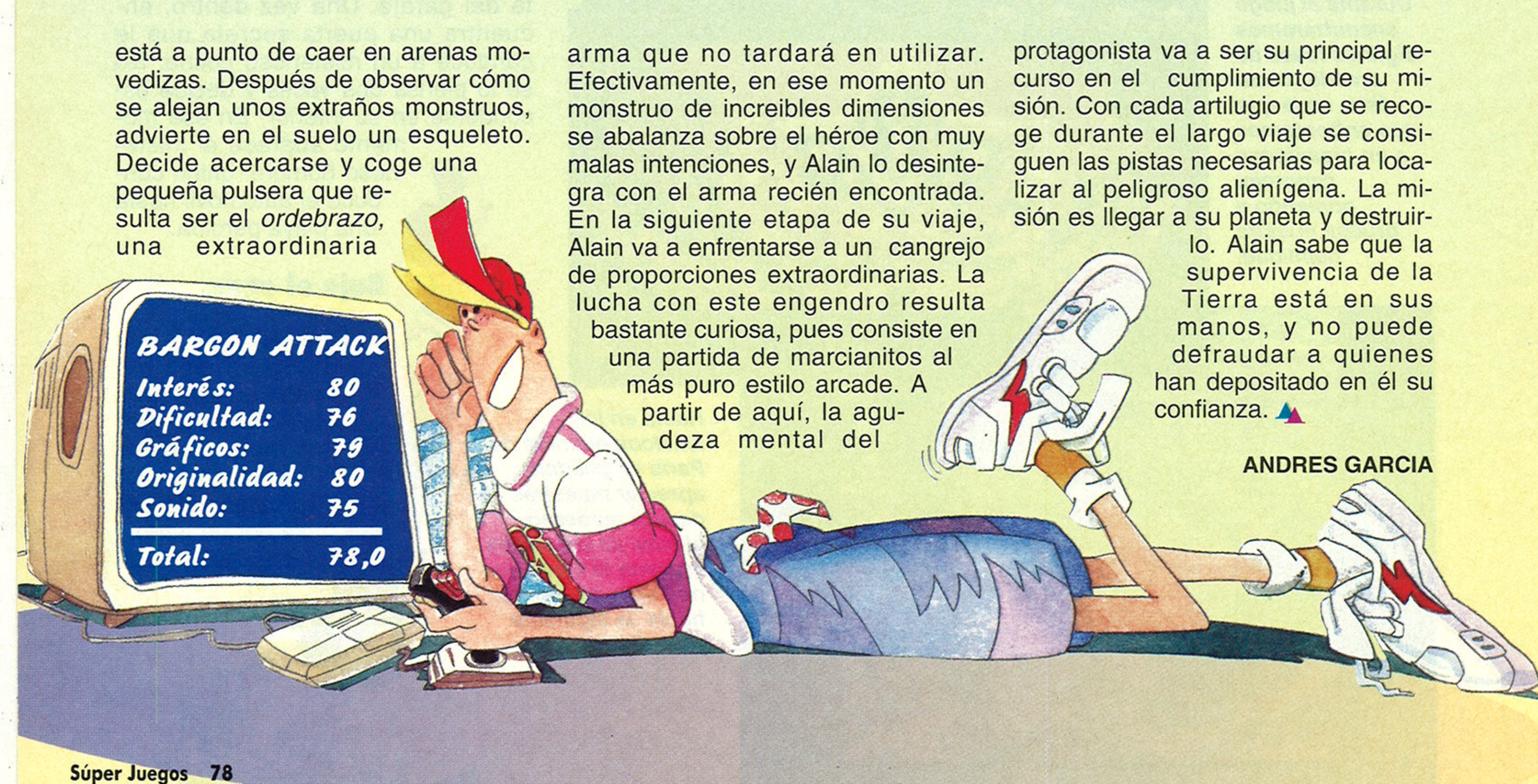
El asiento trasero de un coche puede ser el lugar idóneo para ocultarse rápidamente del enemigo. Unos retoques en las fuentes ayudarán a conseguir unos guantes que están bajo una de las patas de la estatua.

Para sacar ventaja

Para entrar en el garaje es necesario colocar dos octavillas debajo de la puerta e introducir una barra de regaliz por la cerradura.
Tras destruir al monstruo en la playa, hay que disparar el mutalógico sobre la arena y el mar. A continuación, debemos de internarnos en el agua. En la pantalla de la fuente hay que disparar el mutalógico sobre la pata del león derecho. Cuando la levanta, hay que rompérsela con el *ordebrazo.* Después coge los guantes y sal por la derecha.

está a punto de caer en arenas movedizas. Después de observar cómo se alejan unos extraños monstruos, advierte en el suelo un esqueleto. Decide acercarse y coge una pequeña pulsera que resulta ser el *ordebrazo,* una extraordinaria arma que no tardará en utilizar. Efectivamente, en ese momento un monstruo de increibles dimensiones se abalanza sobre el héroe con muy malas intenciones, y Alain lo desintegra con el arma recién encontrada. En la siguiente etapa de su viaje, Alain va a enfrentarse a un cangrejo de proporciones extraordinarias. La lucha con este engendro resulta bastante curiosa, pues consiste en una partida de marcianitos al más puro estilo arcade. A partir de aquí, la agudeza mental del protagonista va a ser su principal recurso en el cumplimiento de su misión. Con cada artilugio que se recoge durante el largo viaje se consiguen las pistas necesarias para localizar al peligroso alienígena. La misión es llegar a su planeta y destruirlo. Alain sabe que la supervivencia de la Tierra está en sus manos, y no puede defraudar a quienes han depositado en él su confianza.

ANDRES GARCIA



BARGON ATTACK	
Interés:	80
Dificultad:	76
Gráficos:	79
Originalidad:	80
Sonido:	75
Total:	78,0

DARK SEED

Viaje a través del espejo

Dark Seed es un fantástico juego que combina la clásica aventura gráfica con la oscura amenaza de un clásico de la ciencia ficción como es Alien.

Todo comienza cuando un extraño escritor llamado Mark Dawson compra una vieja mansión victoriana y decide pasar unos días allí.
Durante la primera noche, Mark tiene una espantosa pesadilla: es capturado por unos alienígenas que le introducen un embrión de su especie en el cerebro. Cuando se despierta a la mañana siguiente, un terrible dolor invade su cabeza. Lo primero que decide hacer es tomar una ducha y una aspirina; quiza sólo haya pasado una mala noche. Tras ello emprende una pequeña exploración por la casa en la que encuentra algunos objetos extraños, como un espejo al que le falta una de sus esquinas. La mansión y el ambiente que la envuelve está extrañamente vacío. En él se puede palpar que lo que aquí ocurre traspasa los límites de la normalidad. Tras hallar algunos objetos, como un viejo reloj y una antigua gabardina, encuentra los planos de la casa en los que comprueba que existe un pasadizo secreto que comunica la biblioteca con su habitación. No duda en adentrarse en él.



La pesadilla empieza para Mark Dawson la primera noche de estacia en su nueva casa, durante un horrible sueño. A partir de ahí, y aquejado de un espantoso dolor de cabeza, Mark debe solucionar todos los enigmas y librarse de esta amenaza.

Extraños envíos

Mark recibe una llamada de la bibliotecaria del pueblo. Un extraño libro y un paquete con remitente desconocido son dos nuevas sorpresas para el protagonista. Con el libro que le entrega la bibliotecaria ocurre algo muy extraño. Un bonita foto de un paisaje se convierte en un tétrico escenario ante sus ojos, y Mark recuerda que algo parecido sucedió antes en su casa. El paquete contiene el muñeco de un bebé que también se transforma en algo tan repugnante como un ser alienígena. Quizá el sueño no fuera sólo una pesadilla. De vuelta a casa entra en la tienda a comprar un poco de whisky y así conoce a su vecino, con el que queda citado al día siguiente en los jardines de su casa.
Cuando la noche se acerca, Mark decide ir a dormir y que no se repitan las pesadillas de la noche anterior, pero esto no ocurre y ve cómo su imagen, reflejada en un espejo, se convierte en un repulsivo ser de otro

FICHA TECNICA

Nombre: Darkseed
Fabricante: Cyberdreams
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: Aventura Gráfica

Sistema estudiado: PC

Sumérgete en un mundo de pesadilla y evita la amenaza de los alienígenas en un juego que combina aventura y ciencia ficción



Durante sus pesquisas, el protagonista ha encontrado un nuevo mundo. Si el sueño se apodera de él cuando se halla en el otro lado, sus horas estarán contadas.



mundo. El despertar es igual que el del día anterior, con terribles dolores de cabeza.

Hacia las diez de la mañana llega un nuevo envío, pero esta vez contiene un trozo de espejo, que coincide con el que faltaba en su salón. El espejo sufre una extraña transformación, y entonces puede atravesarse la luna. Mark pasa al otro lado y encuentra un extraño mundo, simétrico con el real. La pesadilla se ha hecho realidad.

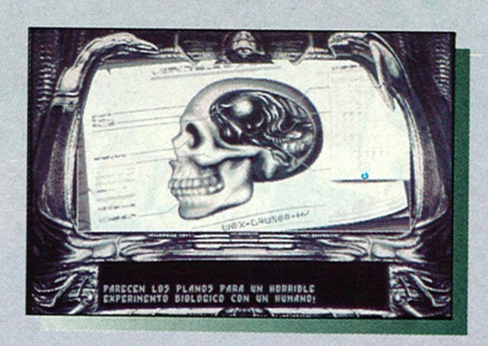
El otro mundo

Este universo parece ser el reflejo del cual proviene Mike. Pronto empieza a descubrir cosas. Unas puertas deben quedar abiertas en un mundo para poder atravesarlas en el otro.También encuentra unos planos de una cabeza humana con un embrión de alien dentro del cráneo y su nombre escrito debajo.

Deberá darse prisa si quiere evitar la amenaza extraterrestre. Tras localizar algunos objetos, como llaves que abren relojes y hojas de papel con extrañas frases, descubre que hubo alguien antes que él que también conoció el otro lado, pero que no tuvo el tiempo suficiente para detener a los alienígenas. Ahora depende de ti que Dawson lo consiga.

Este programa cuenta con unos gráficos de altísima calidad en los que la animación contribuye a aumentar el realismo de la acción. La banda sonora nos acompaña durante todo el juego, sobre todo cuando Mike se encuentra al otro lado del espejo. Posee voces digitalizadas traducidas al castellano. Un juego original y de alta calidad para los amantes de las aventuras gráficas y el suspense.

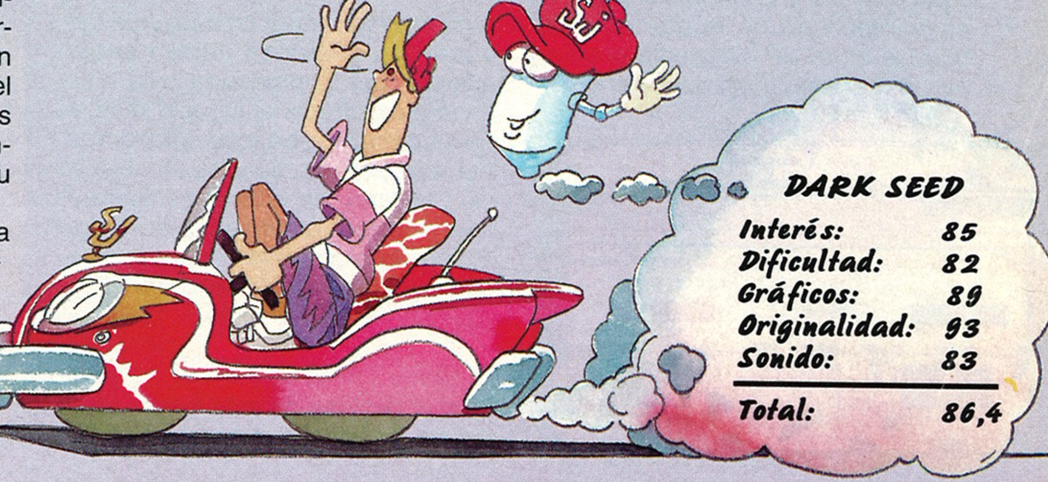
ANTONIO J. MARTINEZ



Para sacar ventaja

Coge los objetos que te encuentres ya que no tienes problemas de peso. A diferencia de otros juegos, no se podrán realizar acciones ni encontrar nada por casualidad, a no ser que haya sido descubierto antes al leer alguna carta, una inscripción en un reloj, etc. Se debe tener siempre presente qué puertas de este mundo abren el otro y viceversa, y que los mundos son un reflejo uno del otro.

Encima de la mesa de la bibliotecaria hay un objeto que será de gran utilidad. También el whisky puede ser necesario en más de una ocasión. Si se acaba al usarlo la primera vez, sólo hay que ir a comprarlo al día siguiente, ya que siempre hay alguien a quien le puede apetecer un trago.



PACIFIC ISLANDS

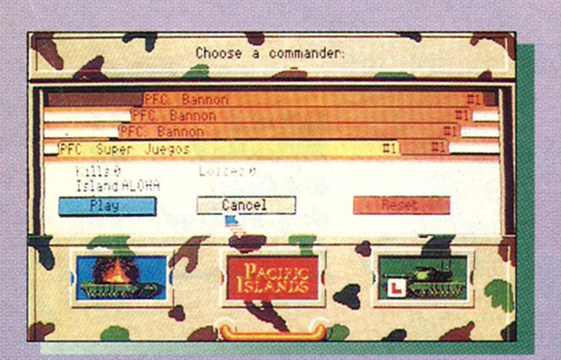
El recuerdo de Corea

Año 1995, una tropa de soviéticos renegados ha regresado a Corea del Norte e invadido la Península de Yama Yama. Al mando de un pelotón de tanques, a su regreso del Golfo Pérsico, los americanos intentan poner orden en esta terrible situación. Sólo el Team Yankee puede resolver con éxito esta crisis internacional.



Como en todo buen juego de simulación bélica, debes acabar con el enemigo lo antes posible.

La continuación del premiado **TEAM YANKEE** ofrece un completísimo simulador de tanques que hará disfrutar a los amantes de este tipo de juegos. Aunque digan que segundas partes nunca fueron buenas, ésta es la excepción que confirma la regla. **PACIFIC ISLAND** no sólo es un buen simulador, sino que además es una máquina de batalla. Equipado con las últimas técnicas de programación en 3D, la acción se convierte en una imparable guerra en tiempo real en la que sólo las buenas artes de estrategia cuentan para llegar a un buen desenlace.



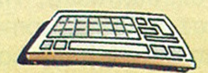
Al mando de cuatro unidades de tanques, las misiones varían según avanzamos. El programa está diseñado para ofrecer al jugador más de 25 escenarios bélicos diferentes. Así, en cada uno de ellos, el objetivo será distinto: en ocasiones liberaremos pueblos, otras veces destruiremos arsenales y otras habrá que desarticular las líneas enemigas.

Diseño tridimensional

Si algo destaca de este juego, es su diseño gráfico. La simulación en 3D,

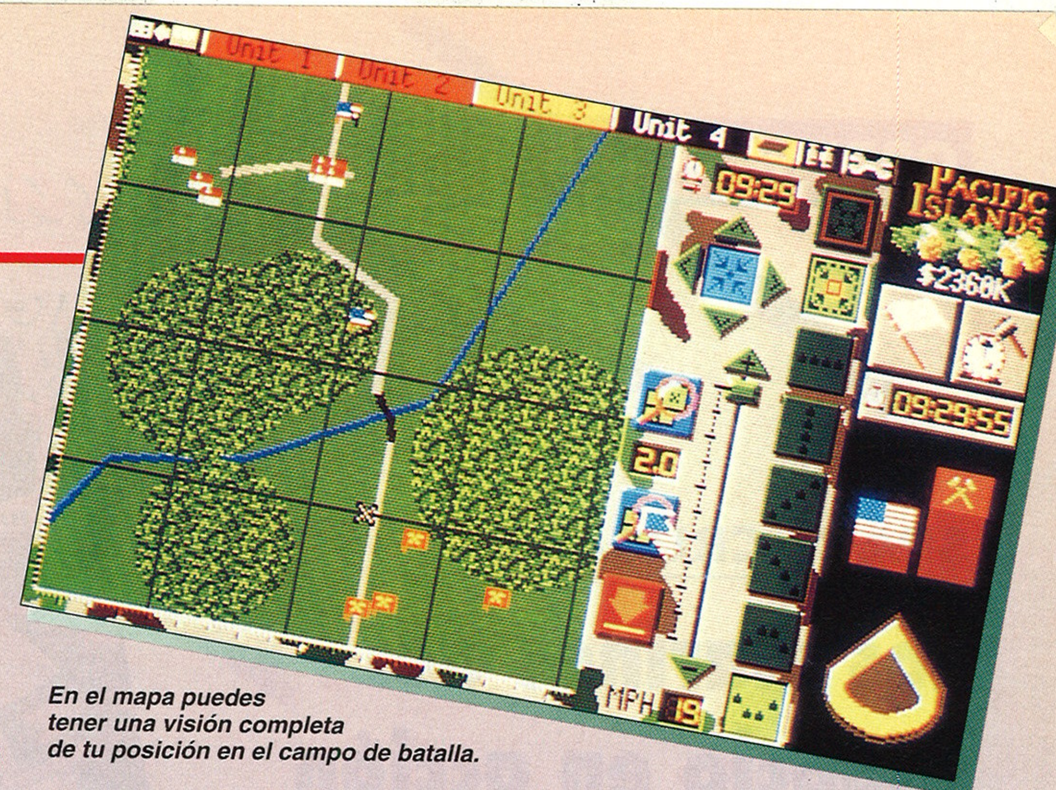
FICHA TECNICA

Nombre: Pacific Islands
Fabricante: Empire
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Atari
Género: estrategia

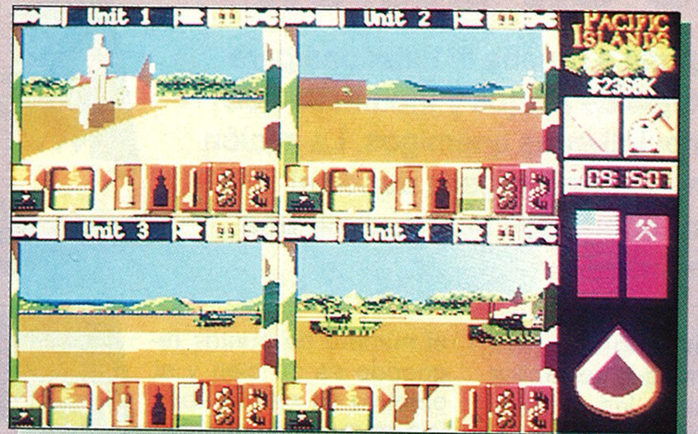
  

Sistema estudiado: Atari

La acción de las más trepidantes batallas llega a tu ordenador de la mano de este premiado juego. Sobre un tanque, tu misión es vencer a un grupo de soviéticos renegados



En el mapa puedes tener una visión completa de tu posición en el campo de batalla.



Con la opción de visión múltiple consigues controlar a todas tus unidades esparcidas en el escenario de la contienda. Si sigues los movimientos, tendrás la victoria asegurada.

además del tiempo real en el que tiene lugar el incidente, hacen que parezca una auténtica conflagración. Si a esto añadimos unas completísimas opciones y un acercamiento técnico, casi real, a los tanques del ejercito americano, el programa es uno de los mejores en su género.

Entre las opciones destaca la de elegir entre diferentes panorámicas de juego, división a división, o las cuatro divisiones juntas, según se desee controlar todos los aspectos estratégico o sólo unos pocos. A estas perspectivas se añade la visión en 2D, que puede ayudar a la hora de obtener una dimensión estratégica sobre el terreno, importante para localizar en el plano a los enemigos.

Aparte de estas opciones, están las de la propia dinámica del juego. En éste destaca la variedad de formaciones de combate, siete en total. También es muy completa la diversidad de armas con las que es posible dotar al tanque.

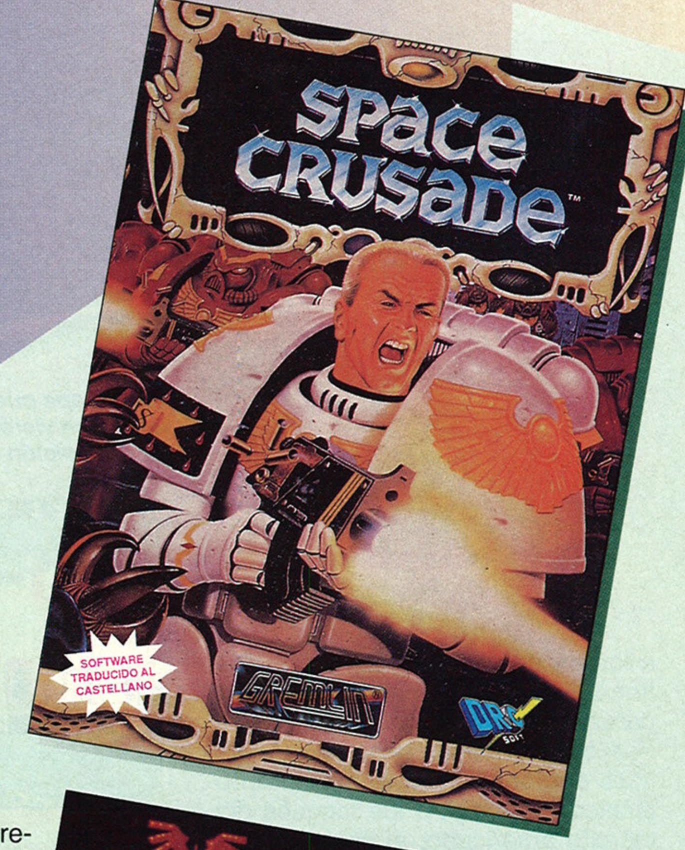
Por todo esto, **PACIFIC ISLANDS** es un juego estupendo, y uno de los mejores simuladores bélicos. Muy recomendable para los que gustan de pasar horas y horas delante del ordenador emulando a Rommel, el legendario zorro del desierto.

LUIS ECHARREN

Para sacar ventaja

Vigila continuamente tu retaguardia, ya que los enemigos aparecen por todos lados. Utiliza sólo un par de divisiones y deja otras dos en el campamento base: en el caso de que destruyan las dos primeras siempre tienes más tanques para continuar.





SPACE CRUSADE

Los marines del espacio en acción

Space Crusade pone a prueba la habilidad para trazar una estrategia de ataque y modificarla en función de los movimientos enemigos. La acción transcurre en una nave alienígena donde el Imperio envía sus comandos para cumplir una misión predeterminada.

Esta puede ser elegida entre otras doce en las que se explica el objetivo principal de las mismas, así como el mínimo número de puntos necesarios para que el cumplimiento de la operación pueda ser considerado un éxito. Según su dificultad, diferenciamos dos bloques, compuestos cada uno por seis misiones: en el primero se piden ochenta puntos y el cometido puede ir desde eliminar los escombros con los que el enemigo ha bloqueado los corredores, hasta destruir el panel de control de la nave; en el segundo, el número de puntos requerido es de cien y el objetivo va desde abrir las compuertas para que el vacío se extienda, hasta destruir el cubo del Caos.

Para el cumplimiento de cada misión se puede contar con uno, dos o tres grupos de marines del espacio (Angeles Sangrientos, Puños Azules y Ultra



FICHA TECNICA

Nombre: Space Crusade
Fabricante: Gremlin
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: ST, Amiga, CPC y Spectrum.
Género: rol

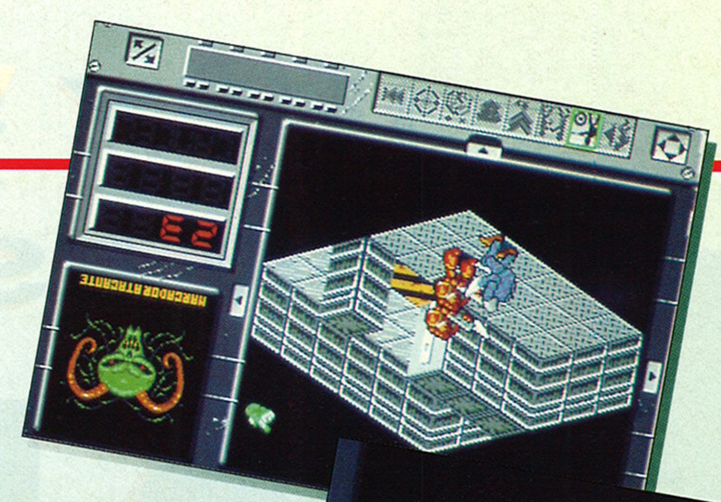



Sistema estudiado: Amiga



Al empezar el juego, como se aprecia en la fotografía de arriba, podemos elegir el bando con el que vamos a enfrentarnos a las hordas enemigas. En la imagen de la izquierda vemos a los héroes en plena acción.

Envía los comandos contra la nave alienígena para defender al Imperio del poder del Caos



Es posible visualizar las pantallas en tres dimensiones, con lo cual ganan mucho en vistosidad y realismo.



Marines). Cada uno de ellos está formado por un comandante y cuatro soldados, diferenciándose éstos últimos por sus armas, que les dotan de diferente poder en el disparo y en la lucha cuerpo a cuerpo.

La partida

La pantalla muestra una vista superior parcial de la nave donde se marcan los movimientos de las fuerzas imperiales. Para facilitar esta labor, en la parte izquierda aparecen un plano completo y un recuadro indicador del guerrero activado y de su arma. Además, en la parte inferior hay una relación del grupo que está actuando y el panel que permite los movimientos y ataques.

Cuando uno de los marines se enfrenta a un adversario, la pantalla muestra una visión tridimensional de la contienda. Los efectos de ésta dependen del poder de los guerreros implicados, por lo que es importante el conocimiento de las fuerzas de los DRK, androides, absorbealmas y demás tropas alienígenas.

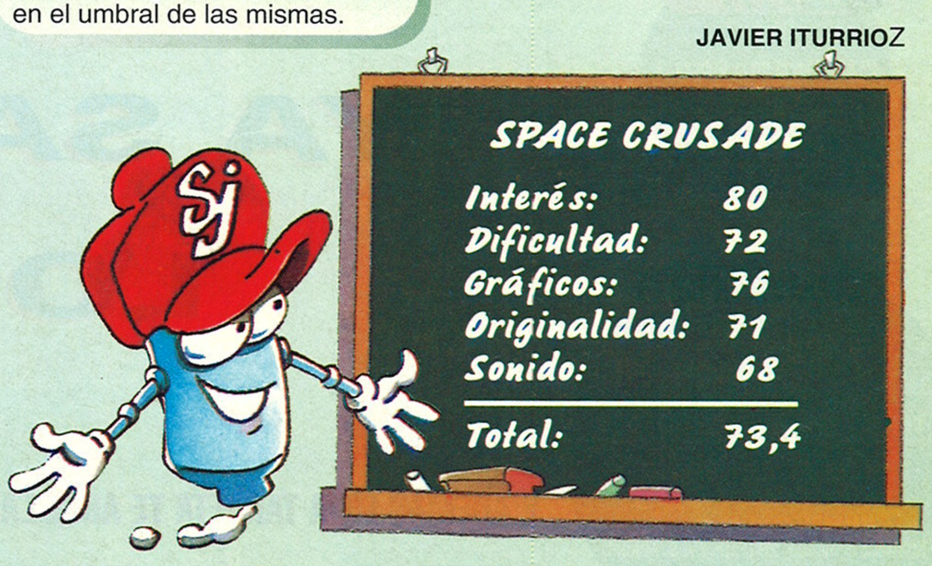
La partida se desarrolla por turnos: intervienen sucesivamente todos los comandos de marines y después el bando enemigo. El final se produce si las fuerzas del Imperio son destruidas o, si una vez cumplido el objetivo principal, los miembros del grupo superviviente consiguen escaparse. En este último caso, si además se supera el número de puntos indicado, la recompensa consistirá en honores imperiales.

Para sacar ventaja

Al hacer el vacío, es mejor abrir las compuertas con un disparo a distancia, ya que en otro caso el soldado será absorbido y eliminado.

La posibilidad de cerrar las puertas es muy útil para destruir a los alienígenas que se sitúen en el umbral de las mismas.

JAVIER ITURRIOZ



¡HEY SOCIO!

CON ESTA tarj

YA SABES LO QUE TE



(91) 527 39 34



(91) 304 09 47



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Montera, 32 -2º
28013 MADRID

canadian

BARCELONA: Avda. Mistral, 25-27
ALICANTE: C/ del Teatre, 29
MOSTOLES: Villaamil, 62
CASTELLDEFELS: Avda. Trescientos Uno, 4
GRACIA: Encarnació, 140
PALMA: Juan L. Estelrich, 5-A
LERIDA: P. de Ronda (G. Shopping)
MANRESA: Angel Guimerá, 11
MADRID: Princesa, 29 (Entr. Ev. S. Miguel)
GERONA: Joan Reglá, 1
(Cant. Rotllá, 147)

Y ADEMAS ESTA TARJETA TE ABRE LAS PUERTAS DE LAS TIENDAS MAS SUPER

SI TE HACES



ESPERA.

SI TIENES LA TARJETA SUPER JUEGOS, TODO SON VENTAJAS:

- Pasa la página y mira los importantes descuentos en exclusiva que tienes como socio del club.
- Podrás adquirir productos exclusivos Super juegos a precio de socio (Chandals, camisetas, bicis, gorras ... y muchas cosas más).
- Te propondremos fantásticos viajes con aventuras sorprendentes.
- Podrás comprar, vender o intercambiar con otros socios a través de nuestro club.

¿TODAVIA NO ERES SOCIO DE SUPER JUEGOS?

¡Ahora es el momento para entrar en el club más super!

COMO HACERTE CON ELLA:

- Gratis, suscribiéndote.
- O por solo 1.000 Ptas.

Rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.



EXCLUSIVO socios









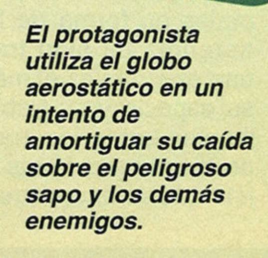
CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

En el buque Greenpeace

Este juego tiene como protagonistas a los personajes de la popular serie de TV en su lucha para preservar el medio ambiente. Se trata de un típico arcade con unos gráficos simples y una música bien realizada, aunque acaba siendo algo repetitiva. El programa resulta entretenido por la gran cantidad de enemigos con los que se enfrentan nuestros héroes. Se encuentran diversos adversarios, como nubes que lanzan rayos, sapos, bombas y botellas de Coca-Cola.

En el transcurso del juego hay que superar cinco niveles, interpretando el papel de cada Planetario, que son el Fuego, el Agua, el Viento, el Corazón y la Tierra. En cada uno de ellos, el protagonista de la aventura es diferente y se las tiene que ver con rufianes tales como Looten Plunder, Hoggish Greedly y el Dr. Bligth. El objetivo es similar en cada nivel, pues se trata siempre de liberar a alguna especie animal en peligro o llevar a cabo otra misión relacionada con la ecología. Una vez superados los cinco niveles estaremos en disposición de encarnar al Capitán Planeta y emplear los poderes de los cinco anillos, para evitar la explosión nuclear que planea uno de sus mayores enemigos: Duke Nukem.

ANDRES GARCIA



El protagonista utiliza el globo aerostático en un intento de amortiguar su caída sobre el peligroso sapo y los demás enemigos.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Interés:	64
Dificultad:	72
Gráficos:	60
Originalidad:	70
Sonido:	59
Total:	65

FICHA TECNICA

Nombre: Captain Planet and the Planeteers
Fabricante: Dro Soft
Sistema: Amiga
Género: arcade

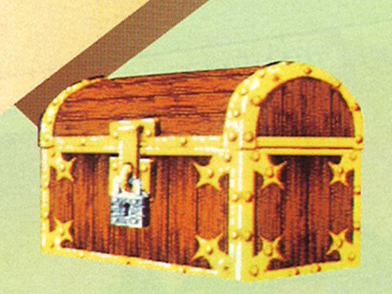


Sistema estudiado: Amiga

A examen

FUZZBALL

El aprendiz de brujo





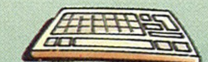
Un intrépido aspirante a mago ha sido castigado por su maestro, debido a su curiosidad, a permanecer bajo la forma de un Fuzzball y a pasar unas duras pruebas en su castillo.
Los Fuzzball son unos graciosos animales en forma de bola peluda. El aprendiz ha sido transformado en uno azul que es el más inofensivo de su especie y su trabajo consiste en limpiar todas las zonas del castillo de diamantes, frutas y cualquier objeto que se encuentre.



El aprendiz de mago lee en el manuscrito todas las pruebas que deberá superar para recuperar su estado normal.

FICHA TECNICA

Nombre: Fuzzball
Fabricante: System 3
Distribuidor: Game Year
Sistema: Amiga
Género: arcade

Sistema estudiado: Amiga

La misión del aprendiz sería bastante sencilla si no fuese por la existencia de una especie muy peligrosa de Fuzzball que tratan de impedir el robo de los diamantes.
El pequeño Fuzzball tiene la habilidad de disparar bolas azules que reducen a sus enemigos a unos pequeños puntos inofensivos, pero aquí reside el verdadero riesgo ya que transcurrido un tiempo vuelven a crecer mucho más peligrosos que antes. Por esa razón hay que eliminarlos mientras están reducidos, arrojándolos al vacío.
Aparte de esos Fuzzball hay otras dificultades en forma de balones, capas de hielo resbaladizas y objetos dispuestos para entorpecer o destruir al aprendiz.
Cada zona tiene un límite de tiempo asignado para completarla, transcurrido el cual aparecen unos insectos gigantes que destruyen al aprendiz y a sus enemigos. Además, el tiempo no aparece indicado en pantalla, lo que supone una dificultad añadida a la prueba.

Para sacar ventaja

Los Fuzzball enemigos tiene distintos colores, cada uno indica su peligrosidad: los verdes se reducen enseguida, los violeta necesitan más disparos, los negros son aún más fuertes y los rojos son indestructibles.
Cuando reduzcas a uno, ve hacia él y arrójalo al vacío antes de que crezca, ya que son más rápidos y adquieren inteligencia propia, dirigiéndose diréctamente a por ti.
Tienes que ser muy rápido.



El castillo posee un enorme laberinto donde el protagonista tendrá que despistar a los Fuzzball enemigos.

ALBERTO PASCUAL



FUZZBALL	
Interés:	66
Dificultad:	83
Gráficos:	68
Originalidad:	55
Sonido:	60
Total:	66,4

EL DEPORTE REY

El fútbol, deporte rey en la actualidad, que mueve millones de espectadores y más aún de pesetas, ha tenido una gran cita este verano con la disputa del Campeonato de Europa de Selecciones Nacionales en Suecia. Posteriormente, con la finalización de este campeonato, ha quedado concluida la temporada futbolística a nivel oficial. Después de unas merecidas vacaciones para los jugadores y entrenadores comenzará la pretemporada con los clásicos torneos de verano por toda la geografía española y europea, con el fin de iniciar la puesta a punto de los equipos, tras el parón veraniego, con vistas a la próxima temporada.

Para poder seguir disfrutando de este deporte de masas, las casas de videojuegos han lanzado al mercado una importante serie de programas entre los que se encuentran JOHN BARNES FOOTBALL, de Krisalis, EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92, de Elite, o una recopilación de cuatro juegos llamada GARY LINEKER COLLECTION. Con ellos se podrá revivir toda la emoción del fútbol y de esta recién terminada Eurocopa.

En las fotografías vemos dos formas diferentes de reproducir un partido de fútbol en un ordenador.



Los programadores de videojuegos intentan hacer más realistas sus productos, y cada día están más cerca de conseguirlo.

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

La emoción de un campeonato europeo

El famoso jugador del Liverpool, John Barnes, da muestras de su destreza futbolística en la competición europea que ha tenido lugar este año en Suecia.

Ocho de las mejores selecciones del mundo se juegan algo más que un trofeo en la presente edición de la Eurocopa de Naciones. El equipo inglés cuenta con la presencia del carismático jugador John Barnes, apodado Sambo por sus hinchas.
El **JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL** está muy actualizado, y los equipos participantes tienen los mejores jugadores que hay en la competición moderna, ingredientes que dan mayor emoción al campeonato, ya que todo el mundo desea ver cómo se enfrentan futbolistas de la talla de Papin, Prosinecki, Pancev, Lineker, Matheus y por supuesto, el mediocampista ofensivo Barnes.

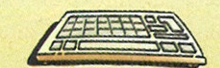
Una eliminatoria disputada

Los equipos están divididos en dos grupos de cuatro, de los cuales se clasifican los dos primeros para las semifinales
Existe la posibilidad de elegir el equipo y la formación que se presentará en el partido, con los sistemas defensivos y ofensivos más frecuentes en la realidad.
El juego está provisto de las mejores técnicas actuales, con un buen juego de cabeza, taconazos, paredes y los inevitables y polémicos penaltis con los que el árbitro sanciona las caídas en el área.
El clima también influye en el juego. No es fácil jugar con lluvia ni con el campo nublado. El árbitro suele ser riguroso con las tarjetas y puede haber expulsiones que decidan partidos; las faltas son importantes por la opción de situar los jugadores y la dirección en que va a ir el balón en el saque, pudiéndose marcar goles estupendos de falta directa o bien tras jugada ensayada.
Es muy importante conseguir el mayor número posible de goles en los primeros partidos, ya que en caso de

FICHA TECNICA

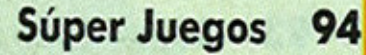
Nombre: John Barnes European Football
Fabricante: Krisalis
Distribuidor: System 4
Sistema: PC, amiga, Atari ST
Género: deportivo





Sistema estudiado: Amiga

Con John Barnes European Football se practicará este deporte al lado de las mejores selecciones europeas

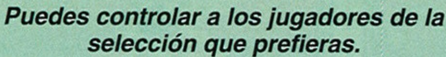



SUPER NINTENDO
P.V.P. 29.900
SOCIOS 25.900
HOLSTER KONIX
P.V.P. 2.295
SOCIOS 1.895
MAIL soft
GASTOS DE ENVIO 250 Ptas
CLUB
LOS super juegos
000002
DAVID MARTIN CAMPO
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
JULIO.
LOS TRES JUEGOS
AMSTRAD, SPECTRUM
Y COMMODORE
(CINTA)
SOCIOS 1.295
BLOOD
THE HUNT FOR RED OCTOBER
EL EQUIPO A
LOS TRES JUEGOS
(PC)
SOCIOS 995
Tele Juegos
GASTOS DE ENVIO 250 Ptas
SUPER MARIO BROS 2
MARIO-MANIA
VIDEO JUEGOS
NES
SOCIOS 10% Dto.
CONTROL PAD
MEGA DRIVE
P.V.P. 2.590
SOCIOS 2.330
canadian
SIN GASTOS DE ENVIO



Y MAS VENTAJAS PARA NUESTROS SOCIOS DEL CLUB SUPER JUEGOS.
Ref. 001
P.V.P.: 6.000
SOCIO: 3.500
(más gastos de envío)
Ref. 002
P.V.P.: 6.000
SOCIO: 3.500
(más gastos de envío)
Ref. 003
P.V.P.: 45.000
SOCIO: 39.000
(más gastos de envío)
Si aún no eres socio del CLUB pero quieres adquirir uno de estos productos, también puedes hacerlo, aunque te costará más pelas. Como verás, si eres socio del CLUB SUPER JUEGOS todo te costará más barato. Enrróllate. Entra en la onda y goza de las ventajas de ser socio del CLUB SUPER JUEGOS.
¡¡Y ESTO NO ES TODO, AMIGOS, EL MES QUE VIENE:
MAS!!
REF. 001 TALLA P
REF. 001 TALLA G
REF. 002 TALLA P
REF. 002 TALLA G
REF. 003
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono: Edad:
Población: Provincia:
Modelo de consola u ordenador que posees:
Nº de Socio club Super Juegos:
FORMA DE PAGO:
GIRO POSTAL (A EDICIONES MENSUALES S.A.)
TALON BANCARIO ADJUNTO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)
Envía este cupón a: EDICIONES MENSUALES CLUB SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID
Los Super juegos

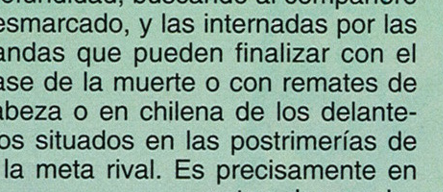




Puedes controlar a los jugadores de la selección que prefieras.

Un jugador del combinado español controla el balón en el centro del campo ante la mirada atenta de varios centrocampistas de la selección de Polonia.

familiarizarse con las reglas básicas. La más importante es que el futbolista controlado aparece con una circunferencia más clara a su alrededor, ya sea por tener el esférico en sus botas o por ser el jugador más cercano al balón cuando el mismo está en posesión del rival. En relación a esto destaca que, cuando el oponente crea una situación de peligro de gol, el control del guardameta pasa a nuestro poder, a diferencia de otros simuladores donde éste es manejado por la computadora todo el tiempo. El control del esférico es instantáneo y permite cambiar de dirección sin perder su posesión, con lo que se consigue una acción trepidante hasta el final del enfrentamiento. Además, las dos modalidades de pases que incorpora (rasos y elevados) le dotan de gran variedad de alternativas en el desarrollo del partido, ya que posibilitan combinar el juego en corto, el balón en profundidad, buscando al compañero desmarcado, y las internadas por las bandas que pueden finalizar con el pase de la muerte o con remates de cabeza o en chilena de los delanteros situados en las postrimerías de la meta rival. Es precisamente en estas dos acciones donde se encuentra la máxima espectacularidad y son también una forma efectiva de superar la retaguardia del equipo contrario. Los amantes del fútbol rápido, espectacular y sin complicaciones pueden disfrutar como si ellos mismos estuvieran sobre el terreno de juego defendiendo los colores de su equipo nacional favorito.



Defiende los colores de tu selección en el campeonato europeo. Debes controlar el balón y la portería

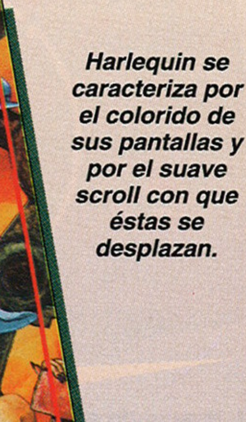
JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

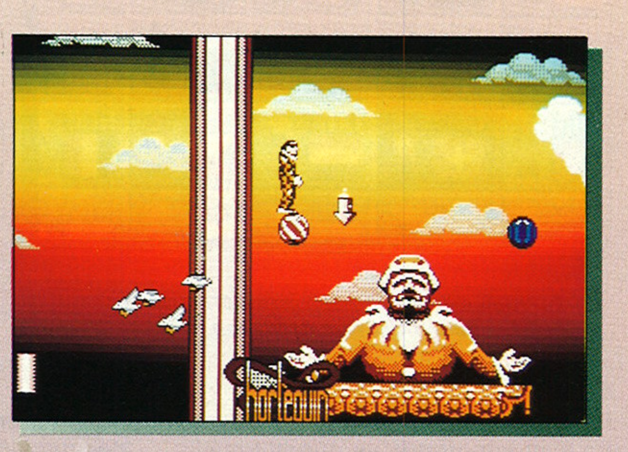
El juego rápido y por las bandas es una buena táctica para vencer a tus rivales.
El control del portero es fundamental para mantener la meta a cero.
No conviene ser egoísta con la pelota, hay que fomentar el juego en equipo.



Antes que nadie



Harlequin se caracteriza por el colorido de sus pantallas y por el suave scroll con que éstas se desplazan.



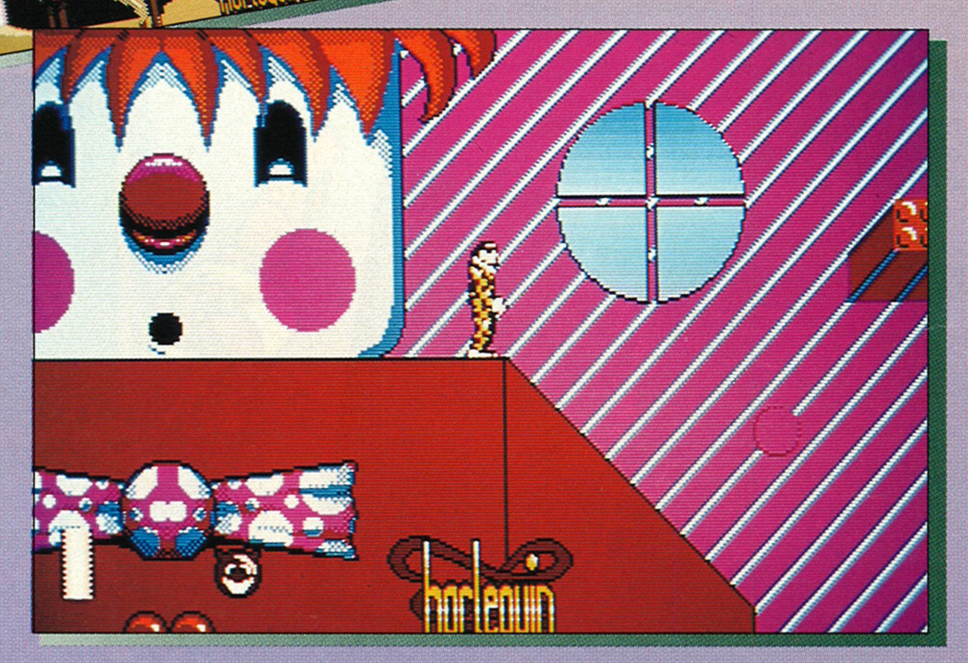
HARLEQUIN

El bufón de la fantasía

Después de lanzar títulos como **HERO QUEST** y **SPACE CRUSADE, Gremlin** presenta un nuevo juego de plataformas: **HARLEQUIN**. En este programa hay que guiar al personaje a través de 23 diferentes niveles en busca de las cuatro partes que componen el corazón de Chimerica, cosa nada fácil dada la cantidad de enemigos que nos saldrán al paso y de los problemas que exigen solución para avanzar en el juego. Todo ello acompañado de un suave scroll multidireccional y de un magnífico sonido, con una banda sonora excepcional que hará las delicias de aquellos que quieran algo más que un simple juego de arcade.

El movimiento es realmente completo, ya que el personaje ha sido dotado de una gran gama de gestos que completan la acción. Así, podemos saltar, balancearnos en cuerdas, gatear y realizar muchas acciones más que hacen de este programa uno de los más rápidos que han salido últimamente al mercado.

LUIS ECHARREN



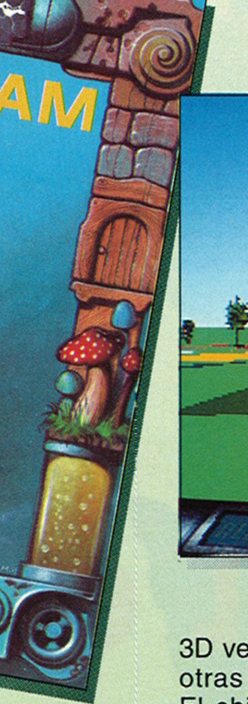
El personaje central del juego dispone de una gran cantidad de animaciones. Resulta muy realista cuando sube o baja una plataforma inclinada.

ORDENADORES

Antes que nadie

ETERNAM

A través de la Historia



En tu viaje por el tiempo puedes encontrar multitud de escenarios increíbles. En ellos te debes desenvolver como en cualquier otra aventura gráfica: puedes hablar, ver, coger y dar.

El próximo lanzamiento de la casa francesa **Infogrames** es una aventura con unos impresionantes gráficos y un completo desarrollo del juego. Su altísima calidad, tanto en lo que se refiere a las imágenes como a la propia historia que narra, le dotan de un gran interés.

El juego se desarrolla en diferentes escenarios, en unas ocasiones en 3D vectoriales y en otras en 3D fijas. El objetivo consiste en viajar por distintas épocas y mundos para resolver variadas misiones, todo ello en un inmenso parque de atracciones en el que es muy difícil distinguir lo verdadero de lo falso. En este parque, la tecnología es aplicada para simular distintas fases históricas importantes para la humanidad. Así, podremos revivir desde la Revolución Francesa hasta la Conquista del Espacio por el hombre, siempre que sigamos el hilo conductor del argumento del juego.

Un apasionante viaje a través de la pantalla del ordenador que conjuga el interés del juego con los datos históricos.

TOMAS TEJON
CARLOS YUSTE



Tanto los gráficos como el interés del juego son altísimos, por lo que Eternam va a ser uno de los bombazos de este año.



COGE PAPEL Y LAPIZ Y DIBUJA EL CUERPO DE ADI QUE TU TE IMAGINAS.
EL CONCURSO SE DIVIDIRA EN DOS GRUPOS: UNO DE 7 A 11AÑOS Y OTRO DE 12 EN ADELANTE.
¡HAY LOS MISMOS PREMIOS PARA TODOS!



TIENES DESDE EL 1 DE JULIO HASTA EL 31 DE AGOSTO PARA HACERLO, Y ADEMAS LOS MEJORES DIBUJOS TENDRAN ESTOS FABULOSOS REGALOS.
HAZ EL DIBUJO COMO TU QUIERAS, PINTANDOLO A TU GUSTO, PERO DATE PRISA, UN EXPERTO JURADO PREMIARA LOS MEJORES CUERPOS PARA ADI QUE POSTERIORMENTE PUBLICAREMOS EN NUESTRA REVISTA.
¡NO PIERDAS TIEMPO! RELLENA EL CUPON Y ENVIANOS TU DIBUJO.

GRUPO Z.
EDICIONES MENSUALES
CLUB SUPER JUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

Nombre
Teléf.
Apellidos
Calle
Provincia
Edad
C.P.
Nº
Población
Modelo de ordenador que tienes

NO OLVIDES ENVIAR ESTE CUPON JUNTO CON TU DIBUJO INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO ADI"

LA PARTICIPACION EN ESTE CONCURSO IMPLICA LA ACEPTACION DE TODAS SUS BASES.
LOS DIBUJOS RECIBIDOS SERAN PROPIEDAD DE SUPER JUEGOS

Terminator 2

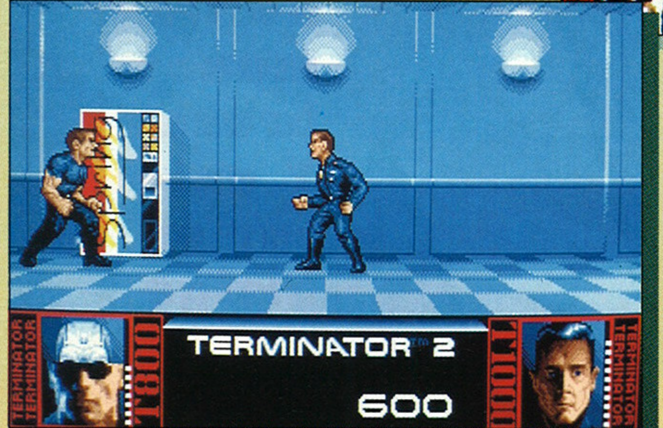
El regreso del exterminador

Las máquinas han enviado a un terminator T-1000 a través del tiempo para eliminar a John Connor, futuro líder rebelde de los hombres. Estos, para defenderlo, han mandado a su vez un T-800, modelo más anticuado y sin capacidad para autorregenerarse.

En cada pantalla el juego revive secuencias de la famosa película, aderezadas con imágenes de la misma entre unas y otras. Incluye ocho niveles que se clasifican en tres grupos: pelea, huida y bonos.
El primer grupo está formado por las pantallas uno, cuatro, seis y ocho. En la seis, el T-800 debe abrirse camino entre unidades de SWAT, distribuidas en equipos de tres hombres, para encontrar la salida de los laboratorios Cyberdine. En las otras, la lucha se entabla contra el T-1000, primero con disparos, y una vez agotada la munición, mediante lucha cuerpo a cuerpo en la que se pueden utilizar patadas a la cabeza y cuerpo, puñetazos, cabezazos, etc... En estos niveles es muy eficaz sacar al enemigo de la pantalla por la parte derecha, ya que así, además de pasar a la siguiente fase, recibimos mil puntos extras.



De igual forma que en la película, en la fase de la motocicleta tenemos que salvar al pequeño John.



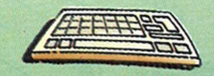
En el primer nivel, la misión es muy sencilla: tenemos que destruir al prototipo T-1000.

La huida

El segundo grupo, compuesto por los niveles dos y siete, es sin duda el más difícil. En el nivel dos, T-800 y John escapan en una Harley Davidson a través de un canal de desagüe, mientras el T-1000 les persigue infatigablemente en un camión. Si éste les alcanza, disminuye la energía de John, pero si choca con los obstáculos, el protagonista es el dañado. Si cualquiera de los dos pierde toda su fuerza, la aventura habrá terminado. Es importante evitar la grasa y los objetos que frenan la motocicleta, y tener en cuenta las flechas del suelo que ayudan a salir airosos del complicado envite que finaliza cuando el camión colisiona con un paso elevado. Además, es conveniente la recogida de luces

FICHA TECNICA

Nombre: Terminator 2
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga, ST, Spectrum, CPC, Commodore
Género: arcade

Sistema estudiado: PC

Para sacar ventaja

Conviene agacharse para evitar los disparos del T-1000 y no atacarlo cuerpo a cuerpo hasta que no gaste todas sus municiones.
En la moto se puede saltar sobre los coches que nos encontremos en nuestro camino.



ALTA TECNOLOGIA EN VIDEO

Este mes de calor y Juegos Olímpicos también lo es de Terminator 2. Seis meses después de su estreno cinematográfico aparece en vídeo la película más esperada y también la más cara hasta el momento del séptimo arte. Arnold Schwarzenegger interpreta de nuevo el papel que le consagró y esta vez viene dispuesto a salvar al pequeño que, en el futuro, sofocará la sublevación de las máquinas inteligentes contra los seres humanos.

Tras los precedentes de Pretty woman, Ghost y El silencio de los corderos, aparece simultáneamente como novedad en el mercado de alquiler y en el de venta directa. Ganadora de cuatro Oscar, los efectos especiales y una cierta pizca de humor que recuerda algunas frases famosas del western, representa la acción por excelencia, hasta el punto de que este androide entra por derecho propio en la antología de los héroes fantásticos.

Los trucos de rodaje, espléndidos, se consiguieron gracias a una perfecta conjunción a tres bandas entre en el vídeo, el cine y la informática. Así se han logrado asombrosas transformaciones de seres cibernéticos en humanos o viceversa y trucos que, por su esmero, tardarán mucho tiempo en superarse.

Las secuencias con mayor acción de la película han sido reflejadas en el videojuego. Sólo podemos echar de menos los fabulosos efectos especiales del film, que no han podido trasladarse al ordenador.

esféricas y bonos de vida, así como los saltos por las rampas, que producen 500 puntos.

En la pantalla siete, el T-800 conduce una furgoneta de SWAT donde huyen Sarah y John Connor perseguidos por el otro *terminator*. A diferencia de la escena anterior, Sarah puede disparar al helicóptero, intentando acertarle en los controles de mando para derribarlo.

El tercer y último grupo permite reparar el T-800 de los daños sufridos en las aventuras anteriores. Está formado por los niveles tres y cinco. En el primero de ellos nos encontramos con una operación en el brazo herido que hay que recomponer con el cursor parpadeante según el modelo que aparece en la parte inferior. En el quinto nivel tenemos que restaurar la cara, en este caso mediante un puzzle. En ambas, si la reconstrucción del T-800 es del cien por cien, éste recupera toda su energía, lo que no es fácil, ya que el tiempo es limitado.

Vive una aventura de película combatiendo a las fuerzas del mal en un programa que presenta distintos tipos de juegos

Por último, es importante llegar a las pantallas de persecución con el T-800 casi intacto, ya que de éstas depende fundamentalmente que se completen los siete primeros niveles y que nos situemos en el último con garantías suficientes para vencer al temible T-1000 .

JAVIER ITURRIOZ

En algunos niveles tendremos como enemigos a las fuerzas de seguridad. Necesitaremos buenos reflejos y habilidad para superar esta fase.

TERMINATOR 2	
Interés:	61
Dificultad:	75
Gráficos:	62
Originalidad:	63
Sonido:	50
Total:	62,2

HIT ORDENADORES

PC

1. ELVIRA II ↑
2. MONKEY ISLAND 2 ↓
3. TORTUGAS NINJA II ↓
4. EPIC ↑
5. MANCHESTER UNITED 2 ↑
6. STAR TREK ↑
7. LARRY ↓
8. ROCKETEER ↑
9. W.W.F. ↑
10. SIMPSONS ↓



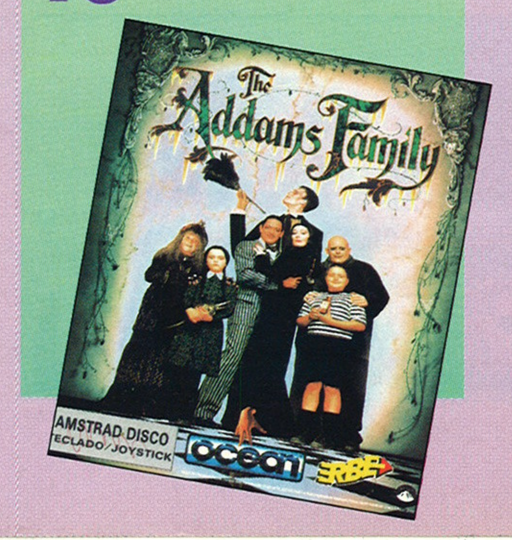


AMIGA

1. MONKEY ISLAND 2 ↑
2. THE ADDAMS FAMILY ↑
3. TORTUGAS NINJA II ↑
4. TITUS THE FOX ↑
5. ELVIRA II ↑
6. SHADOW OF THE BEAST II ↑
7. W.W.F ↑
8. MEGATWINS ↓
9. MAD TV ↑
10. HEIMDALL ↓

ATARI

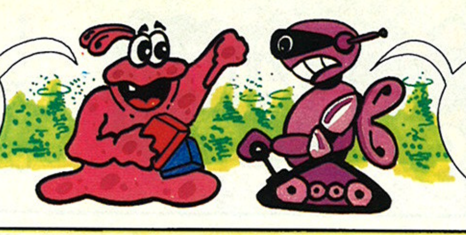
1. THE ADDAMS FAMILY ↑
2. TORTUGAS NINJA II ↑
3. MEGATWINS ↓
4. ROBOCOP 3 ↑
5. ANOTHER WORLD ↓
6. MONKEY ISLAND 2 ↑
7. TITUS THE FOX ↑
8. HEIMDALL ↑
9. W.W.F. ↑
10. ELVIRA II ↑



¡ATENCION!

OFERTAS EN CINTAS

VALIDAS PARA ORDENADORES SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 Y MSX

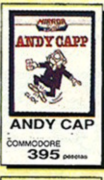










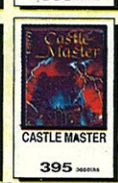



- 4 SOCCER — 395 pesetas
- ACE 2088 — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- ACROJET — 595 pesetas
- ACTION FIGHTER — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- ACTION SERVICE — AMSTRAD — 395 pesetas
- ADIDAS FUTBOL — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- ADIDAS TENIS — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- AFTER THE WAR — 395 pesetas
- ALTERED BEAST — AMSTRAD COMMODORE — 595 pesetas
- ANDY CAPP — COMMODORE — 395 pesetas
- ARMY MOVES — COMMODORE MSX — 395 pesetas
- ASPAR — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 pesetas
- AUSTRALIAN GAMES — 395 pesetas











- BUITRE 1 — MSX — 395 pesetas
- BUITRE 2 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 pesetas
- CABAL — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- CALIFORNIA GAMES — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- CAPITAN BLOOD — 395 pesetas
- CAPITAN SEVILLA — MSX — 395 pesetas
- CAPITAN TRUENO — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- CARLOS SAINZ — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- CASTLE MASTER — 395 pesetas
- CAZAFANTASMAS 2 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- CHAIN REACTION — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- CHASE H.Q. 1 — 595 pesetas
- CHUCK YEAGERS — 395 pesetas







- DOBLE DRAGON 1 — COMMODORE — 595 pesetas
- DOBLE DRAGON 2 — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- DOCTOR DOOMS — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- DRAGONNINJA — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- DUSTIN — AMSTRAD MSX — 395 pesetas

GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS




Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis.
Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

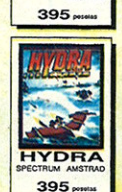
Las cintas gratis no se pueden elegir. La empresa enviará cualquiera de las que tenga destinadas para este fin.







- DYNAMIC DUO — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- DYNAMITE DUX — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- DYNASTY WARS — COMMODORE MSX — 595 pesetas
- E MOTION — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- EARTHLIGHT — SPECTRUM — 395 pesetas
- GALAXY FORCE — AMSTRAD — 395 pesetas
- GAME OVER — COMMODORE MSX — 395 pesetas
- GAUNTLET 1 — 395 pesetas
- GEMINI WING — 395 pesetas
- GENGHIS KAN — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 pesetas
- GHOTIK — AMSTRAD — 395 pesetas
- GHOULS AND GHOSTS — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- GOLPE EN LA P. CHINA — COMMODORE — 395 pesetas
- GONALEZ — MSX — 395 pesetas
- GOODY — 395 pesetas
















- HYDRA — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- INDIANA JONES — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- INTOCABLES — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- ITALIA 90 — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 pesetas
- JET BIKE — SPECTRUM — 395 pesetas
- KARATEKA — 595 pesetas
- KICK OFF 1 — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- KLAX — COMMODORE — 395 pesetas
- LA ESPIA QUE ME AMO — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- LASER SQUAD — AMSTRAD — 595 pesetas
- LAST MISION — AMSTRAD — 395 pesetas
- LINE OF FIRE — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 pesetas
- LIVINGSTON 1 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 pesetas















- NIGHT HUNTER — 595 pesetas
- NIGHT RIDER — COMMODORE — 595 pesetas
- NINJA SPIRIT — 395 pesetas
- NONAMED — AMSTRAD — 395 pesetas
- NOSFERATU — 395 pesetas
- OP. THUNDERBOLT — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 pesetas
- PACLAND — 595 pesetas
- PACMANIA — COMMODORE MSX — 395 pesetas
- PAK DINAMIC 90 — 595 pesetas
- PAK GAMES SUMMER — 595 pesetas
- PAK LO MEJOR — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 pesetas
- PAK LUCAS FILM — COMMODORE — 395 pesetas
- PAK METAL ACTION — AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 pesetas















- POGOTRON — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- POLE 500 C.C. — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- POLI DIAZ — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- POWERDRIFT — 595 pesetas
- POWERPLAY — SPECTRUM — 395 pesetas
- PREDATOR 1 — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- PRO TENNIS TOUR 1 — 595 pesetas
- QUARTET — SPECTRUM — 395 pesetas
- RAINBOW ISLANDS — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- RAMBO — 595 pesetas
- RAZAS DE NOCHE — SPECTRUM COMMODORE — 595 pesetas
- RESCATE EN EL GOLFO — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- REX HARD — SPECTRUM MSX — 395 pesetas



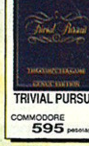














- SIR WOOD — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- SITO PONS — AMSTRAD — 595 pesetas
- SKATEBALL — 395 pesetas
- SKULL AND CROSSBONES — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- SKY RUNNER — 395 pesetas
- SLAP FIGHT — 395 pesetas
- SOL NEGRO — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- SOLDIER OF FORTUNE — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- SONIC BOOM — AMSTRAD — 395 pesetas
- SOVIET — SPECTRUM MSX — 595 pesetas
- SPACE HARRIER 2 — AMSTRAD — 395 pesetas
- SPITTING IMAGES — SPECTRUM — 395 pesetas
- START CONTROL — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- STRATEGO — COMMODORE — 595 pesetas
- STRIDER 1 — SPECTRUM COMMODORE — 595 pesetas
- STRIDER 2 — 595 pesetas
- STRIP POKER 2 — SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 pesetas
- SUBBUTEO — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 pesetas
- SUPER SKRAMBLE — COMMODORE — 395 pesetas
- SUPER TRUX — 395 pesetas
- SUPER SPRINT 2 — 395 pesetas
- SUPER WONDER BOY — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- SUPERMAN — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- SWIV — SPECTRUM COMMODORE solo MSX 2 — 395 pesetas
- TARGET RENEGADE — 595 pesetas
- TEMPLOS SAGRADOS — COMMODORE — 595 pesetas















- TERRAMEX — 395 pesetas
- TEST DRIVE 2 — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- TETRIS — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 pesetas
- THE CYCLES — 395 pesetas
- THUNDERBLADE — COMMODORE — 595 pesetas
- TIGER ROAD — 595 pesetas
- TIME MACHINE — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- TIME SCANNER — COMMODORE — 395 pesetas
- TINTIN — AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- TOOBIN — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- TRIVIAL PURSUIT — COMMODORE — 595 pesetas
- TURBO OUT RUN — 595 pesetas
- TURBO CUP — SPECTRUM AMSTRAD — 395 pesetas
- TURRICAN 1 — SPECTRUM AMSTRAD — 595 pesetas
- U.N. SQUADRON — 595 pesetas
- ULISES — MSX — 395 pesetas
- VIAJE AL CENTRO... — 395 pesetas
- VIRUS — SPECTRUM — 395 pesetas
- VIVE Y DEJA MORIR — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- VOLLEYBALL SIM. — 395 pesetas
- WANDERER 3D — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- WEC LE MANS — COMMODORE — 395 pesetas
- X OUT — AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas
- XEVIOUS — SPECTRUM COMMODORE — 395 pesetas
- XYBOTS — SPECTRUM — 395 pesetas
- ZONE TROOPER — SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 pesetas

MAS DE 180.000 TELE-CLIENTES SE BENEFICIAN YA DE NUESTRAS OFERTAS

¡NO TE CORTES! ¡APROVECHA AHORA LA OCASION!

HAZ AHORA TU PEDIDO DE JUEGOS EN OFERTA, Y SALDRAS GANANDO

TeleJuegas

CON TU PRIMER PEDIDO TE ENVIAMOS GRATIS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Juego	Sistemas	Precio
AVENTURA ESPACIAL	COMMODORE MSX	395 pesetas
AVENTURA ORIGINAL	AMSTRAD	395 pesetas
BASKET F.M.	COMMODORE MSX	395 pesetas
BASKET MAGIC	MSX	395 pesetas
BATMAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
BESTIAL WARRIOR	MSX	395 pesetas
BEYOND ICE PALACE	AMSTRAD	395 pesetas
BLASTEROIDS	SPECTRUM COMMODORE MSX	395 pesetas
BLUE ANGEL 69	COMMODORE	395 pesetas
BMX	AMSTRAD	395 pesetas
BOMBER		595 pesetas
BUBBLE BOBBLE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
BUGGY RANGER	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
CONTINENTAL CIRCUS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
CORSARIOS	MSX	395 pesetas
COSA NOSTRA	SPECTRUM MSX	395 pesetas
COSMIC SHERIFF	SPECTRUM	395 pesetas
COZUMEL	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	595 pesetas
CRACKDOWN	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
CRAZY CARS 1		595 pesetas
CRAZY CARS 2		395 pesetas
DAMBUSTERS		595 pesetas
DAN DARE 3	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
DECATHLON		595 pesetas
DEFLEKTOR	SPECTRUM	395 pesetas
DNA WARRIORS	SPECTRUM	395 pesetas
EMILY HUGHES FUTBOL	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
ESCAPE FROM PLANET	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
ESWAAT	COMMODORE	595 pesetas
EXTERMINATOR	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
EXTREME	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
FERNANDEZ DEBE MORIR	SPECTRUM	395 pesetas
FORGOTTEN WORLDS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
FOXX FIGHTS BACK	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
FREDDY HARDEST 2	COMMODORE	395 pesetas
FUTBOL MANAGER 2		595 pesetas
H.K.M.	COMMODORE	395 pesetas
HARD DRIVIN 1	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
HEAVY METAL	AMSTRAD	395 pesetas
HELTER SKELTER	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
HIGH FRONTIER	COMMODORE	395 pesetas
HIGH STEEL		395 pesetas
HOPPING MAD	COMMODORE	395 pesetas
HOSTAGES	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
HUMPHREY	SPECTRUM MSX	395 pesetas
HUNT FOR RED OCTOBER	AMSTRAD	595 pesetas
LOOPZ	AMSTRAD	395 pesetas
MARIO BROS	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
MAZEMANIA	AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
MEGACORPS	COMMODORE	395 pesetas
MEGANOVA	AMSTRAD	395 pesetas
MEGAPHOENIX	SPECTRUM AMSTRAD	595 pesetas
MIAMI VICE		395 pesetas
MORTADELO 2	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
MOT	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX	395 pesetas
MOUNTAIN BIKE		395 pesetas
MUTANT ZONE	SPECTRUM AMSTRAD	395 pesetas
NARCOPOLICE	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
NAVY MOVES	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
PAK MULTI SPORTS		595 pesetas
PAK QUINTO ANIVERS.	MSX	595 pesetas
PAK SIX PAK VOL. 4		595 pesetas
PAK ZIGURAT	MSX	595 pesetas
PASSING SHOT	S AMSTRAD	595 pesetas
PERICO DELGADO	AMSTRAD MSX	395 pesetas
PERSEGUIDO	MSX	595 pesetas
PETROVIC BASKET	MSX	395 pesetas
PICAPIEDRAS		395 pesetas
PICK AND PILE	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	395 pesetas
PICTIONARY	AMSTRAD	595 pesetas
PIPEMANIA		395 pesetas
PLATOON	AMSTRAD	395 pesetas
RICK DANGEROUS 1	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
RING WARS		395 pesetas
ROBOCOP 1		595 pesetas
RYGAR		395 pesetas
S.D.I.	SPECTRUM COMMODORE	395 pesetas
SAINT DRAGON	AMSTRAD	395 pesetas
SATAN	SPECTRUM AMSTRAD MSX	595 pesetas
SENDA SALVAJE	SPECTRUM MSX	595 pesetas
SHADOW WARRIOR	SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE	595 pesetas
SHAO LINS ROAD	COMMODORE	595 pesetas
SHERMAN M 4	AMSTRAD	595 pesetas
SILENT SERVICE 1		595 pesetas
SIMULADOR DE TENIS	SPECTRUM MSX	595 pesetas

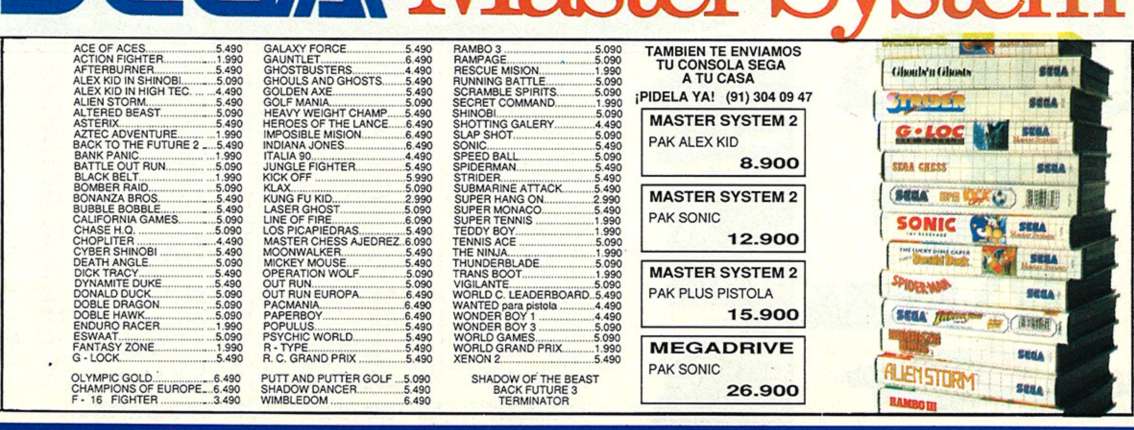
GRATIS

HASTA 4 CINTAS GRATIS

Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis.
Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis.
Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis.
Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.

Las cintas gratis no se pueden elegir. La empresa enviará cualquiera de las que tenga destinadas para este fin.





ACE OF ACES	5.490	GALAXY FORCE	5.490	RAMBO 3	5.090
ACTION FIGHTER	1.990	GAUNTLET	6.490	RAMPAGE	5.090
AFTERBURNER	5.490	GHOSTBUSTERS	4.490	RESCUE MISION	1.990
ALEX KID IN SHINOBI	5.090	GHOULS AND GHOSTS	5.490	RUNNING BATTLE	5.090
ALEX KID IN HIGH TEC.	4.490	GOLDEN AXE	5.490	SCRAMBLE SPIRITS	5.090
ALIEN STORM	5.490	GOLF MANIA	5.090	SECRET COMMAND	1.990
ALTERED BEAST	5.090	HEAVY WEIGHT CHAMP	5.490	SHINOBI	5.090
ASTERIX	5.490	HEROES OF THE LANCE	6.490	SHOTTING GALERY	4.490
AZTEC ADVENTURE	1.990	IMPOSIBLE MISION	6.490	SLAP SHOT	5.090
BACK TO THE FUTURE 2	5.490	INDIANA JONES	6.490	SONIC	5.490
BANK PANIC	1.990	ITALIA 90	4.490	SPEED BALL	5.090
BATTLE OUT RUN	5.090	JUNGLE FIGHTER	5.490	SPIDERMAN	5.490
BLACK BELT	1.990	KICK OFF	5.990	STRIDER	5.490
BOMBER RAID	5.090	KLAX	5.090	SUBMARINE ATTACK	5.490
BONANZA BROS	5.490	KUNG FU KID	2.990	SUPER HANG ON	2.990
BUBBLE BOBBLE	5.490	LASER GHOST	5.090	SUPER MONACO	5.490
CALIFORNIA GAMES	5.090	LINE OF FIRE	6.090	SUPER TENNIS	1.990
CHASE H.Q.	5.090	LOS PICAPIEDRAS	5.490	TEDDY BOY	1.990
CHOPLITER	4.490	MASTER CHESS AJEDREZ	6.090	TENNIS ACE	5.090
CYBER SHINOBI	5.490	MOONWALKER	5.490	THE NINJA	1.990
DEATH ANGLE	5.090	MICKEY MOUSE	5.490	THUNDERBLADE	5.090
DICK TRACY	5.490	OPERATION WOLF	5.090	TRANS BOOT	1.990
DYNAMITE DUKE	5.490	OUT RUN	5.090	VIGILANTE	5.090
DONALD DUCK	5.090	OUT RUN EUROPA	6.490	WORLD C. LEADERBOARD	5.490
DOBLE DRAGON	5.090	PACMANIA	6.490	WANTED para pistola	4.490
DOBLE HAWK	5.090	PAPERBOY	6.490	WONDER BOY 1	4.490
ENDURO RACER	1.990	POPULUS	5.490	WONDER BOY 3	5.090
ESWAAT	5.090	PSYCHIC WORLD	5.490	WORLD GAMES	5.090
FANTASY ZONE	1.990	R - TYPE	5.490	WORLD GRAND PRIX	1.990
G - LOCK	5.490	R. C. GRAND PRIX	5.490	XENON 2	5.490
OLYMPIC GOLD	6.490	PUTT AND PUTTER GOLF	5.090	SHADOW OF THE BEAST	
CHAMPIONS OF EUROPE	6.490	SHADOW DANCER	5.490	BACK FUTURE 3	
F - 16 FIGHTER	3.490	WIMBLEDOM	6.490	TERMINATOR	

TAMBIEN TE ENVIAMOS TU CONSOLA SEGA A TU CASA

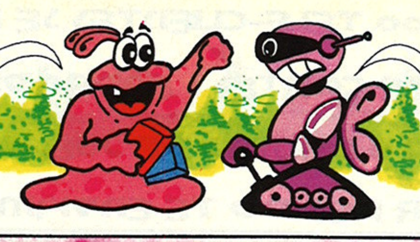
¡PIDELA YA! (91) 304 09 47

MASTER SYSTEM 2	PAK ALEX KID	**8.900**
MASTER SYSTEM 2	PAK SONIC	**12.900**
MASTER SYSTEM 2	PAK PLUS PISTOLA	**15.900**
MEGADRIVE	PAK SONIC	**26.900**

¡ATENCION!

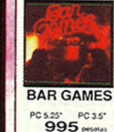
OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS... ATARI ST, AMIGA Y PC



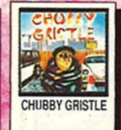












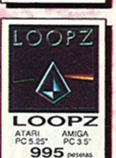


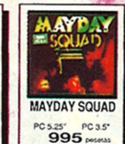










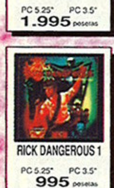








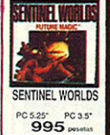
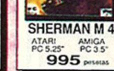


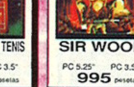










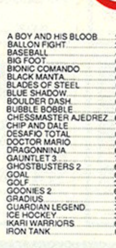
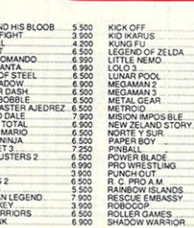
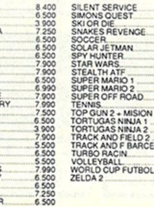
NINJA MISION		995 pesetas
PAK IN ACTION	AMIGA	1.495 pesetas
AFRICAN TRAIL SIMULATOR		995 pesetas
ARMY MOVES	PC 3.5"	995 pesetas
ASPAR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ASTERIX	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
AVENTURA ESPACIAL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
AVENTURA ORIGINAL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BAR GAMES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BASKET MAGIC JOHNSON	PC 5.25"	995 pesetas
BASKET MASTER	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
BOMB JACK 1	ATARI	995 pesetas
BOXEO LOW BLOW	PC 5.25"	995 pesetas
CHARLIE CHAPLIN	PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
CHUBBY GRISTLE		495 pesetas
COLORADO	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CORSARIOS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
COZUMEL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CRACKDOWN		995 pesetas
DEATH TRAP		995 pesetas
DEFENDERS OF EARTH	ATARI AMIGA	995 pesetas
DRIVIN FORCE	AMIGA	995 pesetas
E MOTION	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
EL LIBRO DE LA SELVA	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ENMANUELLE	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
EQUIPO A	PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
COLOSSUS CHESS 10	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
GAME OVER	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HAMMER FIST	AMIGA	995 pesetas
GONZALEZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
GRAND PRIX CIRCUIT	PC 5.25"	995 pesetas
HAMMER BOY	ATARI AMIGA	995 pesetas
HORSE RACING	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
HOSTAGES	AMIGA	995 pesetas
STREET BASKET	PC 5.25"	995 pesetas
HUNT FOR RED OCTOBER	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
HYDRA	ATARI AMIGA	995 pesetas
THE CYCLES	AMIGA	995 pesetas
INTERNATIONAL KARATE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
KENNY DAGLISH FUTBOL	ATARI AMIGA	995 pesetas
LEGEND OF THE LOST	ATARI AMIGA	995 pesetas
LIVIGSTON SUPONGO 2		995 pesetas
LOOPZ	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
LOS ANGELES: EL CAOS	PC 5.25"	495 pesetas
MAYA	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MAYDAY SQUAD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MEGAPHOENIX	PC 3.5"	995 pesetas
MICHEL	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
MINDBENDER	ATARI AMIGA	495 pesetas
HARD DRIVIN	AMIGA	995 pesetas
MOT	AMIGA	995 pesetas
MUTANT ZONE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
OTELLO KILLER	ATARI AMIGA	995 pesetas
PACMANIA	ATARI AMIGA	495 pesetas
PAK 3 DE OPERA	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PAK DRO DEL COMIC	PC 5.25" PC 3.5"	1.995 pesetas
PARIS DAKAR	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PETER BREADSLEY	ATARI	495 pesetas
PHANTOM FIGHTER	PC 5.25"	495 pesetas
PICAPIEDRAS	ATARI AMIGA	495 pesetas
PICK AND PILE	ATARI PC 5.25"	995 pesetas
PINBALL 1ST PERSON	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PINBALL MAGIC	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
POLE 500 C.C.	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
POLI DIAZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PURPLE SATURN DAY	ATARI PC 5.25"	495 pesetas
RALLY CROSS	ATARI	995 pesetas
REVELATION	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
RICK DANGEROUS 1	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
ROCK AND ROLL	ATARI AMIGA	495 pesetas
ROGER RABBIT	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	1.495 pesetas
ROGUE TROOPER	ATARI AMIGA	995 pesetas
SCORPIONS		995 pesetas
SUBBATTLE SIMULATOR	PC 5.25"	995 pesetas
SENTINEL WORLDS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SHERMAN M 4	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SIMULADOR DE TENIS	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SIR WOOD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TIGER ROAD	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
TOI ACID GAME	PC 5.25"	995 pesetas
BATTLE CHESS	PC 5.25"	1.495 pesetas
BUITRE 1		995 pesetas

Nintendo



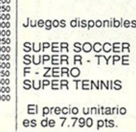

Nintendo Entertainment System

precio 13.900 pesetas


Nintendo

A BOY AND HIS BLOOB	5.500	KICK OFF	8.400	SILENT SERVICE	6.500
BALLON FIGHT	3.900	KID IKARUS	6.500	SIMONS QUEST	6.500
BASEBALL	4.200	KUNG FU	3.900	SKI OR DIE	6.900
BIG FOOT	6.500	LEGEND OF ZELDA	7.250	SNAKES REVENGE	6.500
BIONIC COMANDO	6.990	LITTLE NEMO	6.500	SOCCER	3.900
BLACK MANTA	6.990	LOLO 3	6.500	SOLAR JETMAN	6.500
BLADES OF STEEL	6.500	LUNAR POOL	6.500	SPY HUNTER	7.900
BLUE SHADOW	6.900	MEGAMAN 2	7.900	STAR WARS	8.490
BOULDER DASH	6.500	MEGAMAN 3	7.900	STEALTH ATF	6.500
BUBBLE BOBBLE	6.500	METAL GEAR	6.500	SUPER MARIO 1	4.200
CHESSMASTER AJEDREZ	6.500	METROID	6.990	SUPER MARIO 2	7.250
CHIP AND DALE	7.900	MISION IMPOSIBLE	7.900	SUPER OFF ROAD	6.500
DESAFIO TOTAL	6.900	NEW ZELAND STORY	7.990	TENNIS	3.900
DOCTOR MARIO	6.500	NORTE Y SUR	7.500	TOP GUN 2 + MISION	7.900
DRAGONNINJA	6.500	PAPER BOY	6.500	TORTUGAS NINJA 1	7.250
GAUNTLET 3	7.250	PINBALL	3.900	TORTUGAS NINJA 2	7.900
GHOSTBUSTERS 2	6.500	POWER BLADE	7.900	TRACK AND FIELD 2	6.500
GOAL	6.990	PRO WRESTLING	5.500	TRACK AND F BARCELONA	6.500
GOLF	3.900	PUNCH OUT	6.500	TURBO RACIN	7.250
GOONIES 2	6.500	R. C. PRO A.M.	5.500	VOLLEYBALL	6.500
GRADIUS	5.500	RAINBOW ISLANDS	7.990	WORLD CUP FUTBOL	6.500
GUARDIAN LEGEND	7.900	RESCUE EMBASSY	6.500	ZELDA 2	7.900
ICE HOCKEY	3.900	ROBOCOP	6.500		
IKARI WARRIORS	6.500	ROLLER GAMES	7.250		
IRON TANK	6.900	SHADOW WARRIOR	6.500		





EL CEREBRO DE LA BESTIA...
SUPER NINTENDO

PIDELA POR..

29.900 PTS.
INCLUYE MARIO WORLD

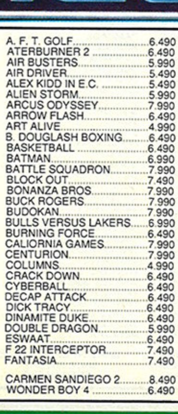
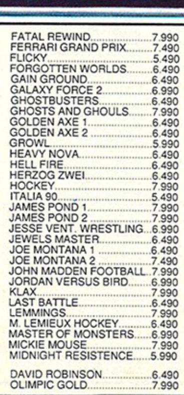
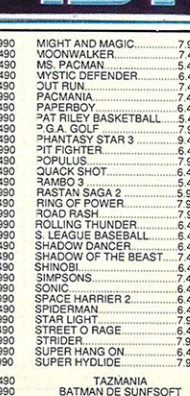
Juegos disponibles:

SUPER SOCCER
SUPER R - TYPE
F - ZERO
SUPER TENNIS

El precio unitario es de 7.790 pts.



MEGA DRIVE

A. F. T. GOLF	6.490	FATAL REWIND	7.990	MIGHT AND MAGIC	7.990	SUPER MONACO	6.490
ATERBURNER 2	6.490	FERRARI GRAND PRIX	7.490	MOONWALKER	7.490	SUPER VOLLEY BALL	4.990
AIR BUSTERS	5.990	FLICKY	5.490	MS. PACMAN	5.490	SWORD OF SODAN	7.990
AIR DRIVER	5.490	FORGOTTEN WORLDS	6.490	MYSTIC DEFENDER	6.490	SWORD OF VERMILLION	7.990
ALEX KIDD IN E.C.	5.490	GAIN GROUND	6.490	OUT RUN	7.490	TASK FORCE HARRIER	6.490
ALIEN STORM	5.990	GALAXY FORCE 2	6.990	PACMANIA	7.490	TERMINATOR	7.990
ARCUS ODYSSEY	7.990	GHOSTBUSTERS	6.490	PAPERBOY	6.490	THE INMORTAL	7.990
ARROW FLASH	6.490	GHOSTS AND GHOULS	7.990	PAT RILEY BASKETBALL	5.490	THUNDER BLADE	6.490
ART ALIVE	4.990	GOLDEN AXE 1	6.490	P.G.A. GOLF	7.990	THUNDER FORCE 2	6.490
B. DOUGLASH BOXING	6.490	GOLDEN AXE 2	6.490	PHANTASY STAR 3	9.400	THUNDER FORCE 3	7.990
BASKETBALL	6.490	GROWL	5.990	PIT FIGHTER	6.490	TOE, JAM AND EARL	7.490
BATMAN	6.990	HEAVY NOVA	6.490	POPULUS	7.990	TOKI	7.490
BATTLE SQUADRON	7.990	HELL FIRE	6.490	QUACK SHOT	6.490	TRUXTON	6.490
BLOCK OUT	7.490	HERZOG ZWEI	6.490	RAMBO 3	5.490	TWIN HAWK	6.490
BONANZA BROS	7.990	HOCKEY	7.990	RASTAN SAGA 2	5.990	WAR SONG	6.990
BUCK ROGERS	7.990	ITALIA 90	5.490	RING OF POWER	7.990	WARRIOR OF ROME	7.990
BUDOKAN	7.990	JAMES POND 1	7.990	ROAD RASH	7.990	WINTER CHALLENGE	6.490
BULLS VERSUS LAKERS	6.990	JAMES POND 2	7.990	ROLLING THUNDER	6.490	WONDER BOY	6.490
BURNING FORCE	6.490	JESSE VENT. WRESTLING	6.990	S. LEAGUE BASEBALL	6.490	WRESTLE WAR	6.490
CALIORNIA GAMES	7.990	JEWELS MASTER	6.490	SHADOW DANCER	6.490	Y. S. III	7.490
CENTURION	7.990	JOE MONTANA 1	6.490	SHADOW OF THE BEAST	7.490	ZANY GOLF	7.990
COLUMNS	4.990	JOE MONTANA 2	7.490	SHINOBI	6.490	ZOOM	5.490
CRACK DOWN	6.490	JOHN MADDEN FOOTBALL	7.990	SIMPSONS	7.490		
CYBERBALL	6.490	JORDAN VERSUS BIRD	6.990	SONIC	6.490	CONTROL PAD	2.595
DECAP ATTACK	6.490	KLAX	7.990	SPACE HARRIER 2	6.490	ARCADE POWER JOSTICK	7.900
DICK TRACY	6.490	LAST BATTLE	6.490	SPIDERMAN	6.490	PAR MANDOS DISTANCIA	5.990
DINAMITE DUKE	6.490	LEMMINGS	7.990	STAR LIGHT	7.990	POWER BASE CONVERTID	6.490
DOUBLE DRAGON	5.990	M. LEMIEUX HOCKEY	6.490	STREET O RAGE	6.490	SILLA ACTION CHAIR	19.900
ESWAAT	6.490	MASTER OF MONSTERS	6.990	STRIDER	7.990	ACTION REPLAY	10.900
F 22 INTERCEPTOR	7.490	MICKIE MOUSE	7.990	SUPER HANG ON	6.490		
FANTASIA	7.490	MIDNIGHT RESISTENCE	5.990	SUPER HYDLIDE	7.990		
CARMEN SANDIEGO 2	8.490	DAVID ROBINSON	6.490	TAZMANIA		TALTAMIS ADVENTURE	
WONDER BOY 4	6.490	OLIMPIC GOLD	7.990	BATMAN DE SUNFSOFT		REGRESO AL FUTURO 3	
						SPEEDBALL 2	



¡ATENCION!

OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES DE 16 BITS... ATARI ST, AMIGA Y PC







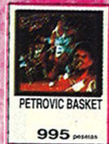






Título	Versiones	Precio
CALIFORNIA GAMES 1	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CAPITAN BLOOD	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	495 pesetas
CAPITAN TRUENO	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CARLOS SAINZ	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
CASTLE MASTER		995 pesetas
ESKIMO GAMES		495 pesetas
EXTERMINATOR	ATARI AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
FIRE POWER	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SWITCHBLADE	ATARI AMIGA	995 pesetas
FULL METAL PLANET	PC 5.25"	495 pesetas
ITALIA 90	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
JACK NICKLAUS	PC 5.25"	995 pesetas
JUPITER MASTERDRIVE	ATARI	995 pesetas
BUBBLE +	AMIGA	995 pesetas
KENNEDY APROACH	AMIGA	995 pesetas
NARCOPOLICE	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
NAVY MOVES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
NEATHER WORLD	ATARI	495 pesetas
NEVER MIND	ATARI AMIGA PC 5.25"	495 pesetas
OPERATION NEPTUNE	PC 3.5"	995 pesetas
POWER BOAT		995 pesetas
POWER DRIFT		995 pesetas
PROFESOR MARIACHI	ATARI AMIGA	995 pesetas
PROHIBITION		995 pesetas
PUERTOS DE ESCALA	AMIGA PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SITO PONS		995 pesetas
SKULL AND CROSSBONES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SOL NEGRO	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
SOVIET	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
START CONTROL	AMIGA	995 pesetas
TOYOTTES	AMIGA	995 pesetas
LANCASTER	ATARI	995 pesetas
ULISES	PC 5.25" PC 3.5"	995 pesetas
PRO TENNIS TOUR 1		995 pesetas
WORLD DARTS		495 pesetas
MAD MIX GAME 1	PC 3.5"	995 pesetas
PETROVIC BASKET		995 pesetas
PAK COLECCION DINAMIC	PC 5.25" PC 3.5"	2.495 pesetas
TEMPLOS SAGRADOS		995 pesetas
FUTBOL MANAGER 2		1.495 pesetas

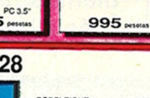
DISCOS AMSTRAD CPC 6128







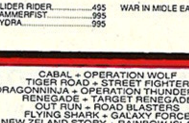
STUNT CAR...495

BOBSLEIGHT	495
CESSNA OVER MOSCU	995
CHUBBY GRISTLE	495
CONTINENTAL CIRCUS	995
CRACK DOWN	995
DEATH WAKE	495
FROST BYTE	995
FUTURE KNIGHT	995
GLIDER RIDER	495
HAMMERFIST	995
HYDRA	995
OPER. THUNDERBOLT	995
PICK AND PILE	995
PLASMATRON	495
RICK DANGEROUS 1	995
ROCKY HORROR	995
SKULL AND CROSSBO.	995
START CONTROL	995
START BLOK SPORTS	995
STUNT CAR RACER	495
TAUCETI	495
TERRAMEX	995
WAR IN MIDLE EARTH	995

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

Serie MICRO CLUB. 2 juegos en disco por 1.900 pesetas





BUBBLE BOBBLE + SUPER WONDER BOY

BATMAN + ROBOCOP

CABAL + OPERATION WOLF
TIGER ROAD + STREET FIGHTER
DRAGONNINJA + OPERATION THUNDERBOLT
RENEGADE + TARGET RENEGADE
OUT RUN + ROAD BLASTERS
FLYING SHARK + GALAXY FORCE
NEW ZELAND STORY + RAINBOW ISLANDS
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
ARKANOID 1 + ARKANOID 2
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2
CHASE H.Q. + WEC LE MANS
THUNDERBLADE + 1943
NIGHT RIDER + VIGILANTE
INDIANA 1 + INDIANA 2
GREEN BERET + COMBAT SCHOOL
HYPER SPORTS + MATCH DAY 2
STAR WARS + RETORNO DEL JEDI
RED HEAT + HEED OVER HEELS
LAST NINJA 2 + RENEGADE 3
BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
RAMBO + RAMBO 3
MISION IMPOSIBLE 1 + MISION IMPOSIBLE 2
PACMANIA + PACLAND
TETRIS + POP UP
BEACH VOLLEY + ADIDAS TENIS

DISCOS SPECTRUM +3



A. T. F.	495
ATROG	495
BALLBREAKER 2	495
FRIGHTMARE	495
FRONTIERS	495
HADES NEBULA	495
METROPOL	495
RENAUD	495
SKUL AND CROSBONES	995
SOOTLAND	495
STARLIFE	495
TEMPLOS SAGRADOS	995
TRAZ	495
XENON	995




HAMMERBOY

DISCOS Y CARTUCHOS PARA MSX

DISCOS

AFTER THE WAR	495
ASPAR	495
AVENTURA ORIGINAL	495
BESTIAL WARRIOR	495
BUGGY RANGER	495
COMMANDO TRACER	495
F.M. BASKETBALL	495
RESCATE ATLANTIDA	495
ZIPI Y ZAPE	995

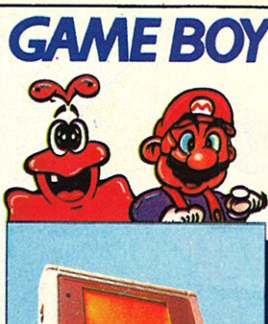
CARTUCHOS MSX 2

ANDROGINUS	1.995
DEEP FOREST	1.995
RASTAN SAGA	1.995
SAZIRI	1.995
SUPER TRITORN	1.995
TESTAMENT	1.995




PAK 8 EXITOS DINAMIC EN DISCO PARA MSX

GAME BOY

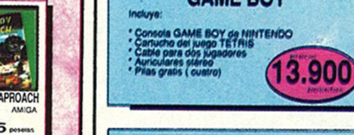



CONSOLA GAME BOY

Incluye:

* Consola GAME BOY de NINTENDO
* Cartucho del juego TETRIS
* Cable para dos jugadores
* Auriculares stéreo
* Pilas gratis (cuatro)

13.900 pesetas



ILUMINACION NOCTURNA

El accesorio que te permite ver la pantalla de la GAME BOY de noche o en la más total oscuridad.

2.100



ADAPTADOR RED + BATERIA RECARGA

El más completo accesorio de la GAME BOY. Doble función: sirve de conector a la red para no gastar pilas y de batería móvil recargable

5.700



MALETA DE TRANSPORTE

Para que transportes tu Game Boy con total seguridad, con sus cartuchos y con algún complemento

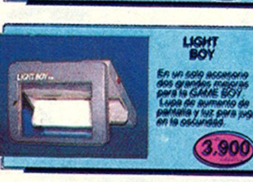
2.100



LIGHT BOY

En un solo accesorio dos grandes mejoras para la GAME BOY. Lupa de aumento de pantalla y luz para jugar en la oscuridad.

3.900



ALTAVOCES AMPLIFICADORES

Si quieres tener el más alucinante sonido en stéreo y a todo volumen. Se conecta en la parte inferior y queda junto con la consola.

2.100



ADAPTADOR DE RED

Para conectar la GAME BOY a la red eléctrica. 1.995

CONECTOR A MECHERO COCHE

Para conectar la GAME BOY al mechero de coche 1.995

BOLSA DE TRANSPORTE

Para llevar o guardar hasta 12 cartuchos 1.595

LUPA DE AUMENTO

Para ver la pantalla más grande y más clara. 1.700



CARTUCHOS DISPONIBLES

ALLEYWAY (ARKANOID)	3.690
BASEBALL	3.400
BATMAN	4.400
BUBBLE BOBBLE	4.400
BURAI FIGHTER	3.690
CASTELVANIA 1	4.400
CASTELVANIA 2	3.900
CHASE H.Q.	4.400
CHESS MASTER AJEDREZ	3.900
CHOP LIFTER 2	4.400
DICK TRACY	3.900
DOBLE DRAGON 1	3.400
DOBLE DRAGON 2	4.900
DOCTOR MARIO	3.690
DRAGONS LAIR	4.400
DUCK T. PATOAVENTURAS	4.400
F RACER (con adaptador)	3.900
GARGOYLES	3.690
GAUNTLET 2	3.900
GHOSTBUSTERS 2	4.900
GOLF	3.690
GREMLINS	3.900
KLAX	3.400
KUNG FU MASTER	3.690
MARBLE MADNESS	3.900
MICKEY MOUSE	3.900
MOTOCROSS MANIA	3.690
NAVY SEALS	4.400
N.B.A. ALL STARTS GAME	3.400
NINJA GAIDEN	3.900
TINY TOONS	3.900
BUBGS BUNNY 1	3.690
HOOK	3.900
FINAL FANTASY	3.900
GEORGE FORMAN BOXEO	3.900
SOLOMONS CLUB	3.690
OPERATION COMANDO C	3.900
PACMAN	4.400
PAPERBOY	3.400
R TYPE	3.690
ROBOCOP 1	3.900
ROBOCOP 2	3.900
SKATE OR DIE 1	3.400
SKATE OR DIE 2	3.900
SOLAR STRIKER	3.690
SPIDERMAN 1	3.690
SPIDERMAN 2	3.900
SNOW BROS	3.900
SUPER MARIO BROS	3.690
SIMPSONS	4.900
TURRICAN	3.400
TENNIS	3.690
TERMINATOR 2	3.900
TRADUCTOR ESP.-INGLES	4.400
TORTUGAS NINJA 1	4.400
TORTUGAS NINJA 2	4.400
WORLD CUP FOOTBALLL	3.690
WWF WRESTLING	4.900
DYNABLASTER	3.690
DOBBLE DRIBBLE BASKET	3.900
JORDAN VS BIRD BASKET	4.400
BEETLE JUICE	4.400
CARD GAME POKER	4.400
KICK OFF	5.400
LA SIRENITA	3.900
MERCENARY FORCE	3.400
PRICESS OF BLOBETTE	3.690
SHADOW WARRIOR	4.400
SOLO EN CASA	3.900
ADAMS FAMILY	3.900

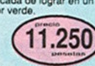





DOBLE DRAGON 2 — DRAGONS LAIR — ROBOCOP 2



ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS

MODULADOR DE TELEVISION

Válido para los Amstrad CPC, con monitor verde.
Permite conectar directamente el ordenador a una televisión en color, para poder disfrutar sobre todo de gráficos y colores en los juegos, cosa complicada de lograr en un monitor verde.

precio 11.250 pesetas




ARCHIVADORES DE DISCOS

Amacenaje de hasta 80 discos
Separadores intercambiables.
Pie de goma anti-deslizante
Top totalmente transparente
Base robusta y resistente.
Elementos apilables.
Desensamblable en 3 piezas
Cierre de seguridad
Versiones de 5.25" y de 3.5"

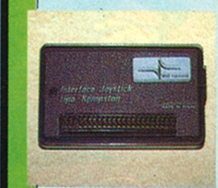
precio 1.590 pesetas




CABLE DE AUDIO PARA CONEXION DE CASETTE

Hay cable de audio para 3 tipos de ordenador: Spectrum, Amstrad CPC y MSX.
Sirve para poder cargar juegos en cinta con una unidad de casettes estándar.
No necesita instalación, sólo conectarlo entre el casette y el ordenador.

precio 1.300 pesetas




INTERFAZ DE JOYSTICK

Válido exclusivamente para ordenadores Spectrum de cualquier modelo o memoria.
Permite conectar un joystick estándar y que éste opere en modo Kempston, el más popular tipo de interface, con el que corren la práctica totalidad de juegos.

precio 2.495 pesetas



CONVERTIDOR EN TELEVISION

Convierte el monitor de tu ordenador en una televisión en color de gran definición, que recibe todos los canales.

Convertidor Amstrad CPC	14.125
Convertidor Amstrad CPC+	15.000
Convertidor Amiga	14.125
Convertidor PC tarjeta VGA	31.950
Convertidor Multysinc	27.500

precio VARIOS pesetas

JOYSTICK TELEMACH

La auténtica bestia del mundo de los joysticks.
Lo más parecido a los mandos de las máquinas recreativas.
Versiones para:
PC (conector de 15 pines)
ESTANDAR (9 pines)
SEGA
NINTENDO NES

precio 7.600 pesetas




DISCOS VIRGENES NASHUA

Todos los discos vienen presentados en su caja original de cartón con pegatinas, y además incluyen un archivador de plástico de regalo.

Caja 10 discos 5.25"	990
Lote de 5 cajas	4.490
Caja de 10 discos 3.5"	1.950
Lote de 5 cajas	8.900

precio VER pesetas



RATON ULTRA RAPIDO " SPEED MOUSE"

Un lujo en tu mano.
Diseño estilizado y anatómico 100 X 100.
Cable extra-largo.
Versiones para:
PC
AMIGA

precio 5.500 pesetas



JOYSTICKS ESTANDAR LOGIC 3

Sirven para ordenadores Spectrum, Amstrad CPC, MSX Atari ST, Amiga, Commodore.

1 ALPHA RAY	3.200
2 GAMMA RAY	5.500
3 STING RAY	4.300
4 SIGMA RAY	3.600
MANTA RAY	3.900

precio VER pesetas

JOYSTICKS PC COMPATIBLES 15 PINES

Válidos para ser usados en PC, XT, AT, 386

1 PC TOP STAR	6.300
2 M - 5	4.300
3 PC CONNECTION	3.200



precio VER pesetas

GAME CARD

Tarjeta externa para conectar 2 joysticks.
Con control de velocidad ajustable para XT, AT y TURBO.
Compatible con IBM, PC, XT, AT y clónicos.
Doble conector de 15 pines.

precio 3.500 pesetas



TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER +

La solución de sonido para tu cmpatible a un súper-precio.
Compatible con el mayor número de programas.
Voces digitalizadas.
Sonido Alta Fidelidad.
Fácil instalación.
Instrucciones en castellano.

precio 12.900 pesetas



JOYSTICKS CH PRODUCTS

Los mejores joysticks americanos para compatibles PC.
Con conector de 15 pines.

1 MACH III	5.995
2 FLIGHT STICK	9.500
3 MACH I	3.995

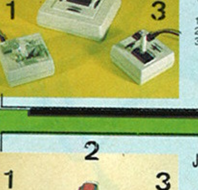
precio VER pesetas

JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (1)

Diseño espectacular, con material transparente y cinco ventosas de gran agarre.
Valen para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y AMIGA.

1 SUPER STAR	3.600
2 MEGA STAR	7.000

precio VER pesetas

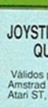


JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (3)

Válidos para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y Amiga.

1 JUNIOR	1.250
2 SUPER BOARD	4.300
3 JET FIGHTER	3.600

precio VER pesetas





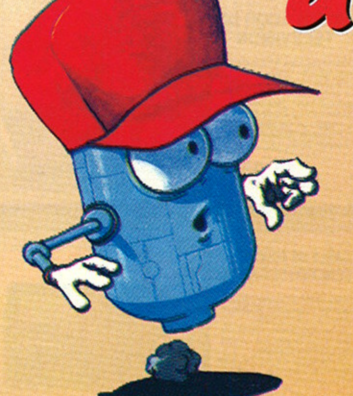

JOYSTICKS ESTANDAR QUICK JOY (2)

Válidos para Spectrum, Amstrad CPC, Commodore, Atari ST, MSX y Amiga.

1 TOP STAR	5.750
2 MEGA BOARD	6.250
3 SUPER CHARGER	2.500

precio VER pesetas

Los consejos de Mix



Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

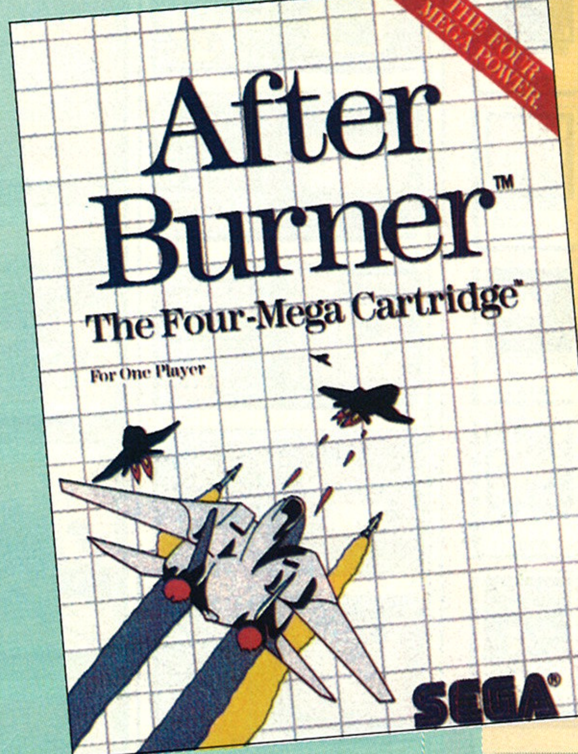
LOS SUPER JUEGOS DEL MES
C/. O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.

AFTER BURNER (Master System)

*En el videojuego **AFTER BURNER** de **Master System** me gustaría saber si hay algún truco para conseguir vidas infinitas o empezar en la etapa que quieras.*

J. Miguel Sánchez (Cartagena, Murcia)

Para continuar el juego hasta dos veces como máximo, presiona el pad hacia arriba y los botones 1 y 2 a la vez cuando aparezca *Game Over* en pantalla. Este truco no puede ser utilizado después del octavo nivel; no obstante, hay una forma de llegar aún más adelante. Cuando aparezca la pantalla del título, presiona cien veces el botón de pausa y el juego se reiniciará. Puedes continuar hasta la pantalla 17 sin problemas, pero nunca más allá de la 18.



SPACE QUEST I (PC)

*En el juego **SPACE QUEST I** de **Sierra**, cuando te pregunta a qué sector quieres ir, cuando estás ya dentro de la nave con el robot, ¿qué tienes que responderle?*

Jordi Sola Oliveras (Girona)

En el bar tienes que comprar cerveza. Cuando compres la tercera, oirás una conversación en la que dicen el sector.

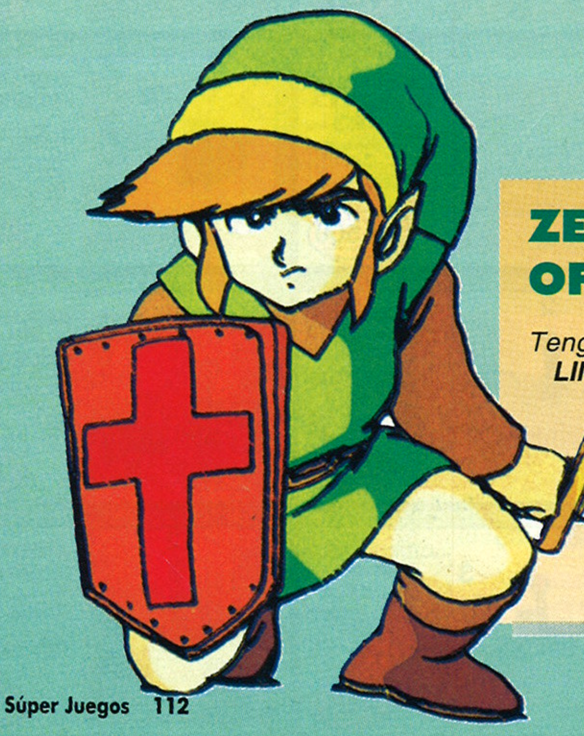


ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (NES)

*Tengo un problema. He comprado "**ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK**", pero no encuentro el martillo y sólo he pasado al segundo palacio. Me gustaría saber dónde puedo encontrarlo, y ya procuraré conseguirlo yo solo.*

Daniel Martínez (Zaragoza)

El martillo está en el Laberinto de la Montaña de la Muerte, que se encuentra después de cruzar el puente.





SOLAR STRIKER (Game Boy)

*Quisiera que me dijerais todos los trucos que podáis de **SOLAR STRIKER** para la **Game Boy**.*

Javier Suela (Toledo)

Permanece en la parte inferior de la pantalla a menos que tengas que moverte. Eso te dará más tiempo para esquivar las naves enemigas y las bombas que éstas arrojan.

Tienen gran importancia los *Power Pod* (vainas del poder). Estos siempre bajan por el centro de la pantalla. Dispárale a uno y se convertirá en un objeto que aumentará tu poder. La primera vez que pases por encima de uno, tu poder de disparo se incrementará de tiro sencillo a doble. Cada par que juntes después de esto incrementará tu poder de disparo de tiro sencillo a tiro doble, a tiro triple y, finalmente, a turbomisiles. Cada vez que te destruyan, el poder de tiro de la nave disminuye en un nivel.

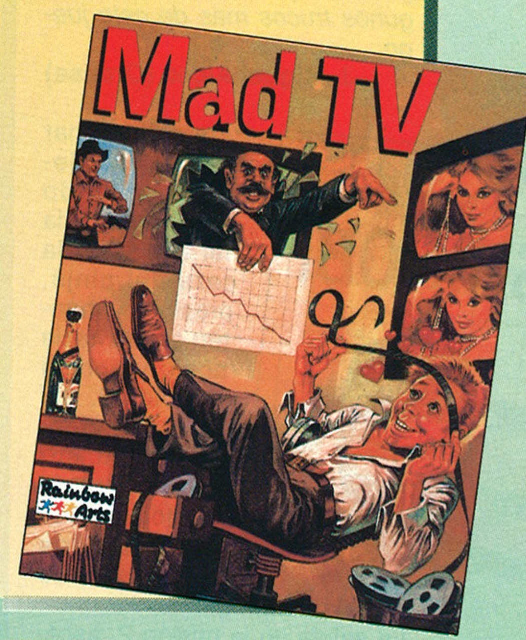
Sé defensivo. Algunas veces la mejor estrategia consiste en huir y eludir la pelea con el enemigo.

MAD TV (PC)

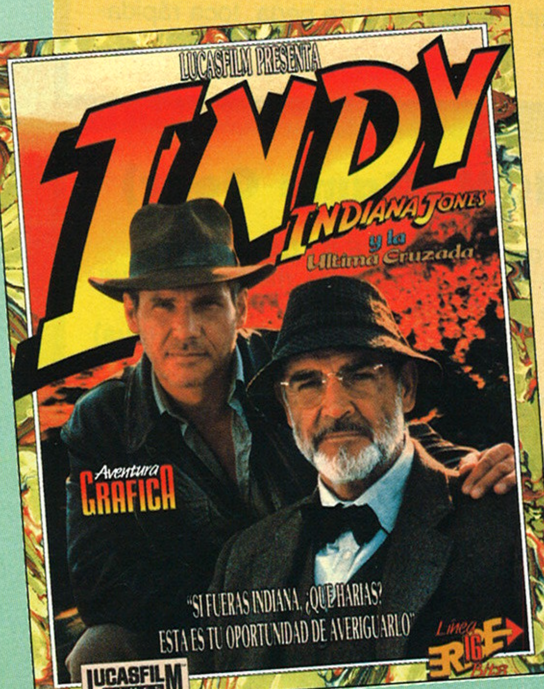
*En el primer número de SUPER JUEGOS leí que si en el juego **MAD TV** interrogas al portero conseguirías buenas informaciones. Pero por más que lo intento, no consigo entablar una conversación con él. ¿Cómo se entrevista al portero?*

Lluis Rius (Barcelona)

Tienes que tener un índice de audiencia un poco elevado, y preguntarle al principio del día. De todas formas es algo difícil que te conteste, pero no imposible.



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA (PC)



*Antes que nada quiero deciros que ha sido una buena idea la creación de esta revista, pues muchas veces te compran un juego y a no ser que te orienten un poco es muy difícil seguir. Esto me ha ocurrido con **"INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA"**, pues me he quedado en el aeropuerto sin poder montar en el zepelín ni en el avión.*

F. Javier Muros (Sevilla)

Mientras el padre de Indy habla con un viajero sobre sus nietos, Indiana tiene que robar los billetes.

F29 RETALIATOR (PC)

*En el **F-29 RETALIATOR** para **PC**, ¿qué hay que hacer para que el avión se vea desde distintos puntos?*

Pablo Cudiré (Barcelona)

Las teclas de función sirven para seleccionar las distintas vistas del juego.

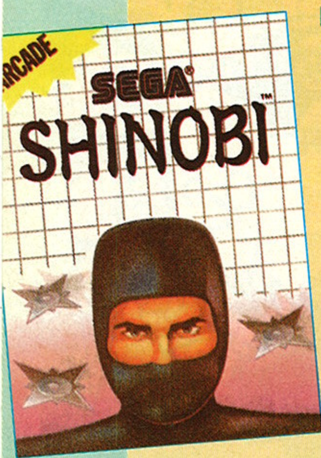




SHINOBI (Master System)

*Hola Mix, tengo el juego **SHINOBI** de la consola **Master System** y me gustaría saber si puedo elegir la pantalla o el nivel que yo quiera. También me gustaría que me enviaseis algunos trucos más de este juego.*

J. Miguel Aldea (Orense)



Para seleccionar el nivel que desees, cuando salga la pantalla del título con la cara del ninja, presiona y mantén el pad hacia abajo y aprieta el botón 2. Así podrás seleccionar la misión y el escenario, rotando los números en la pantalla con el pad.

La salida en la misión 2, escenario 2 (la habitación roja) está en la parte superior de la habitación, en el lado izquierdo.

Los ninjas verdes son más fáciles de eliminar si les golpeas dos veces en los pies.

Los ninjas voladores se matan golpeándoles dos veces en el aire o en el suelo.

Si has acabado con Mongo y te matan, al comenzar de nuevo en esa pantalla no tendrás que volver a pelear con él, pero sí con todos los demás.

MARIO BROS I (NES)

*Tengo un problema en **MARIO BROS I**: mi consola no es **Nintendo** pero tiene **MARIO BROS I** y en la pantalla 8-4 en el infierno, no sé cómo pasármelo, que si me meto por uno salgo por otro... Espero que tú, Mix, me digas un truco o algún pasadizo para pasar de pantalla.*

Pablo Navarro Carpio Jalance (Valencia)

Espero que la respuesta que te voy a dar te sirva de algo. El mundo 8-4 es el último nivel del juego y es un enorme laberinto para Mario. Si vas por los tubos equivocados, serás transportado hasta el principio del nivel y tendrás que volver a intentarlo. Para atravesar el laberinto debes continuar hasta que veas el tercer tubo de todo el nivel. Baja por éste hasta que encuentres un tubo flotante y dos tortugas saltarinas.

Elije entonces entre matar a las tortugas o dejarlas pasar y luego golpea la caja de monedas invisible que está dos bloques a la izquierda del tubo. Súbete al bloque, salta para meterte por el tubo y baja por él. Luego camina a la derecha y baja por el tercer tubo que veas. Abrete camino nadando en el mundo acuático, pero ten paciencia y !no te dejes pegar! Cuando salgas, no te metas en el siguiente tubo. En lugar de eso, piensa en alguna forma de darle la vuelta a los Hammer Brothers y salta hacia el nivel donde está el malvado Rey Bowser. Si eres Súper Mario, puedes intentar pasar debajo de él, pero si te pega, toca rápidamente el hacha y ganarás el juego.

CASTLE OF ILLUSION (Game Gear)

*Me preocupa mucho una pantalla del **CASTLE OF ILLUSION** para la **Game Gear**. Concretamente en la fábrica del desierto, me gustaría que me dijerais cómo vencer al jefe de la pantalla.*

Alfred Aubi (Reus)

Primero tienes que coger el bloque sólido y dirigirte a un lado de la pantalla. Espera a que todos los bloques formen una criatura. Cuando veas la cara de la criatura, salta y arroja la roca sobre ella. Después corre hasta la mitad de la pantalla y ten cuidado con los bloques que caen. Repítelo hasta que consigas destruirlo.

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian

¡Llega tu Verano Canadian!

Con todos tus Canadian Centers: nuestras ofertas, concursos, sorteos y buenos precios, en verano...

¡No habrá quién pueda con tu marcha!

ALACANT:
c/ Del Teatre 29,
03001 ALACANT,
Tel. (96) 520 09 92

BARCELONA:
Avda. Mistral 25-27,
08015 Barcelona,
Tel. (93) 426 49 81

CASTELLDEFELS:
Avda. Trescientos Uno 4,
08860 Castelldefels,
Tel. (93) 665 11 84

GRACIA (Barcelona):
c/ Encarnació 140,
08025 Barcelona,
Tel. (93) 219 27 10

GRANOLLERS: NUEVO
c/ Santa Elisabet 17,
08400 Granollers,
Tel. (93) 879 00 04

GIRONA:
c/ Joan Reglà 1
(Cantonada Rutlla 147),
17003 Girona,
Tel. (972) 22 47 29

LLEIDA: P. de Ronda
(Galeries Shopping),
25006 Lleida,
Tel. (973) 28 03 82

MADRID:
c/ Princesa 29
(Entr. Ev. S. Miguel),
28008 Madrid,
Tel. (91) 559 43 11

MALAGA: NUEVO
c/ Almansa 14,
29007 Málaga,
Tel. (95) 261 52 92

MANRESA:
c/ Angel Guimerà 14,
08240 Manresa,
Tel. (93) 872 10 94

MOSTOLES:
c/ Villaamil 62,
28934 Mostoles,
Tel. (91) 617 53 61

PALMA:
c/ Juan L. Estelrich 5-A,
07003 Palma,
Tel. (971) 72 87 37



MAIL CENTER:
(Venta por correo):
Tels. (91) 559 70 05
(91) 559 48 74

¡¡¡Presenta este cupón en tu Canadian Center más próximo, del 1 al 31 de Julio y entrarás en el sorteo de 3 MEGADRIVES!!!

SUPER JUEGOS Nº 3

Consejos y trucos



PROBOTECTOR

NES

En la pantalla de presentación, donde aparece el título del juego, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START para obtener 30 vidas.

LOW G MAN

NES

¡Más claves! Ahora puedes acceder a cualquiera de los niveles que componen este ingrávido juego:

Nivel 2.1 - M1CH
Nivel 3.1 - FLLF
Nivel 4.1 - SCRD
Nivel 5.1 - MP45
Nivel 1.1A - JPN1
Nivel 2.1A - 3100
Nivel 3.1A - HV10
Nivel 4.1A - LV12
Nivel 5.1A - 5VLB
Nivel 1.1B - 386V
Nivel 2.1B - M952
Nivel 3.1B - 80MB
Nivel 4.1B - S0N8
Nivel 5.1B - SGJK



GREMLINS 2

NES

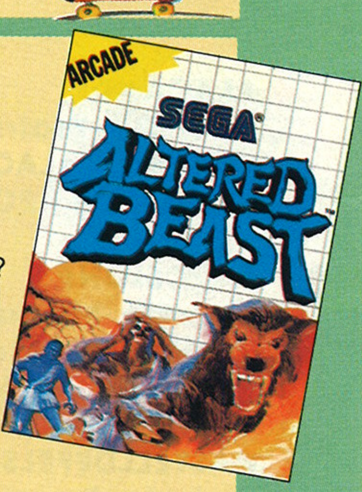
La ciudad está repleta de gremlins; sólo el pequeño Gizmo puede acabar con ellos. Utiliza las siguientes claves para ayudarle:

Nivel 1.1 - GBQK
Nivel 1.2 - BVKF
Nivel 2.1 - DXNH
Nivel 2.2 - CGMW
Nivel 3.1 - NJTD
Nivel 3.2 - ZFPJ
Nivel 4.1 - SHMC
Nivel 4.2 - VLBB
Nivel 4.3 - NXRD

ALTERED BEAST

MASTER SYSTEM

¿Más energía...? Pulsa en diagonal hacia ARRIBA y a la IZQUIERDA y el botón 1. Te resultará más fácil llegar al final del juego.



SONIC THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE

Para escoger el nivel deseado en este magnífico juego de Sega, pulsa la siguiente combinación de botones: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA; así como los botones A y START simultáneamente.

WONDER BOY IN MONSTER LAND

MASTER SYSTEM

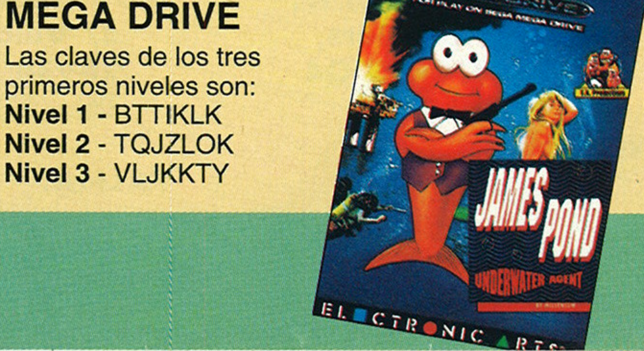
Selecciona la opción de password e introduce espacios. El juego comenzará con todas las armaduras, armas y piedras disponibles.

JAMES POND

MEGA DRIVE

Las claves de los tres primeros niveles son:

Nivel 1 - BTTIKLK
Nivel 2 - TQJZLOK
Nivel 3 - VLJKKTY



LEANDER

AMIGA y ST

Introduce la clave LTUS en la pantalla de opciones para obtener vidas infinitas. También puedes cambiar de nivel pulsando F8, y después F6 y el botón de disparo simultáneamente.
Los códigos de los primeros mundos son: ZXSP y LVST.



BARBARIAN 2

AMIGA y ST

Para recargar la energía al máximo, pulsa al mismo tiempo las teclas HELP, M y E.

NEMESIS

GAME BOY

Aprieta el botón de pausa y seguidamente: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A. Al quitar la pausa, dispondrás de un campo de fuerza, dos opciones, láser y misiles.

BURAI FIGTHER

GAME BOY

Los siguientes códigos sirven para acceder a cualquiera de los niveles de los planetas:

EAGLE
Nivel 2 - HGKM
Nivel 3 - CPFG
Nivel 4 - JJCM
Nivel 5 - DKLF

ALBATROSS
Nivel 2 - HGNC
Nivel 3 - BMHB

Nivel 4 - DGBF
Nivel 5 - JGJH

ACE
Nivel 2 - GBHL
Nivel 3 - MHCB
Nivel 4 - CDMN
Nivel 5 - KDPG

Consejos y trucos

RODLAND

AMIGA

Si todavía no has conseguido desvelar los secretos que entraña **RODLAND**, prueba a intentarlo con vidas infinitas. Lo tienes fácil, sólo hay que dar los siguientes pasos: durante el juego, aprieta la tecla de pausa y teclea cinco veces HELP. Con esto conseguirás vidas infinitas y la posibilidad de pasar de fase cuando lo desees, con solo pulsar la barra de espacio.



SUPER MARIO BROS 3

NES

Hay multitud de bloques y de objetos escondidos que aparecerán al ser golpeados cuando saltes. Alguno de esos objetos permiten pasar de mundo.

En los mundos de scroll continuo, mantén a Mario lo más a la derecha posible, para tener tiempo suficiente y romper todos los bloques.

Para destruir el ***Koopa*** al final de cada mundo hay que saltar sobre él e inmediatamente alejarse, ya que, en cuanto se recupere, intentará agredir a ***Mario,*** momento que deberás aprovechar para golpearle de nuevo.

Un objeto muy útil es el silbato mágico; encontrarás uno en el mundo 1-3. Con ***Mario*** situado en el centro del gran bloque blanco, mata a la tortuga, y mantén pulsado el control hasta que caigas detrás del escenario. Una vez allí, dirígete a la derecha y encontrarás un cofre que contiene el silbato.

Cuando llegues al final del mundo 3-2, hallarás un hongo de premio encima de la tarjeta, pero sólo si eres ***Tail Mario.***

En el mundo 3-3 se puede evitar un largo tramo por debajo del agua. Encuentra la caja con el interruptor y cambia monedas en un puente.

Si necesitas más ***Marios*** en el mundo 3-9, lleva una tortuga más allá del panel blanco y lánzala entre los dos cañones; súbete a la plataforma de arriba para poder verlos. El caparazón de la tortuga se encargará de las balas de los cañones y acumulará vidas libres.

En la segunda minifortaleza del cuarto mundo, si tienes la caja de interruptores, aparecerán varias monedas y una puerta secreta que conduce a un área de premio. Busca los cuatro hongos para obtener una vida extra.

En el mundo 6 deslízate sobre el hielo, agachándote para pasar bajo los obstáculos.

En la primera minifortaleza transfórmate en estatua para protegerte de las llamas que se mueven.

Para destruir a ***Spike*** en el mundo 6-6, baja hasta estar a su nivel, y cuando se acerque, salta sobre su cabeza.

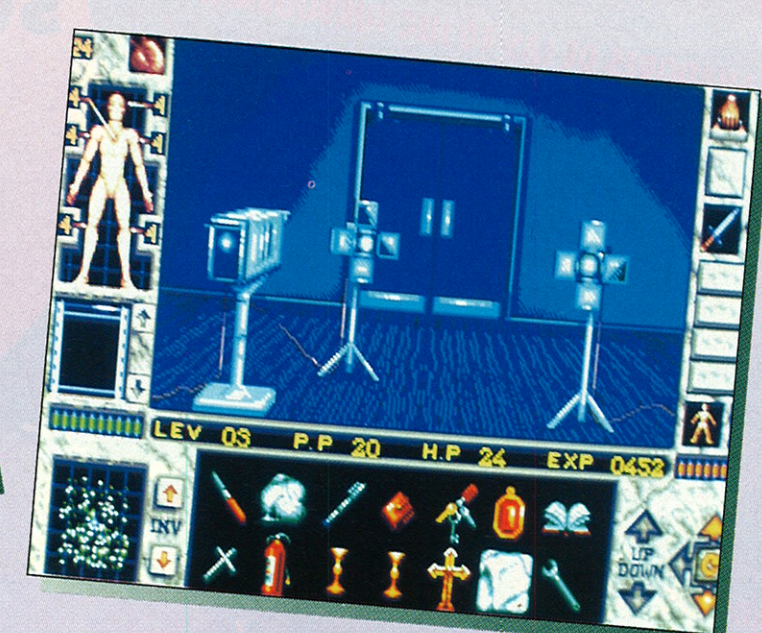
En el mundo 7-2 hay un puente escondido de bloques musicales. Encuéntralos todos y usa el tubo para llegar al puente.


AQUI ESTAN LOS SUPER GANADORES DEL MES DE MAYO
GANADORES DE LAS 10 NEC TURBOGRAFX
• JOAQUIN CASELLAS CAMPSOLINA (GERONA)
• IVAN MONTES DE OCA MORENO (BALEARES)
• ALVARO ORTIZ JIMENEZ (MADRID)
• VICTOR COLOMER SANTANDER (MADRID)
• SERGIO GARCIA CATALAN HURTADO (MADRID)
• JAVIER ROLDAN ASURMENDI (PAMPLONA)
• ANTONIO HERNANDEZ CAMACHO (HUELVA)
• PABLO RODRIGUEZ ALFAGERRE (HUELVA)
• IVAN MALAIN VELAZQUEZ ALONSO (VALLADOLID)
• RAMON CASAS TIO (BARCELONA)
GANADORES DE LOS 10 VIDEOSISTEMAS EDUCATIVOS SOCRATES
• CARLOS A. PLATERO MARTIN (ALICANTE)
• DAVID VILLAR COLOMER (TARRAGONA)
• MIGUEL RUIZ MONTALVO (BARCELONA)
• MARCOS CAÑADAS CAÑETE (BARCELONA)
• JOSE A. FALCON SANTANA (LAS PALMAS)
• MIGUEL DIEZ HERNANDEZ (MURCIA)
• HECTOR FORGAS PEREZ (BARCELONA)
• FCO. JAVIER MARIN SECA (JAEN)
• J. MANUEL MARTIN MIRANDA (LAS PALMAS)
• RAUL CORRAL TORRES (BARCELONA)
GANADORES DEL VIAJE A EURODISNEY
• RICARDO GONZALEZ MARTIN (MADRID)
• DAVID CHINCHILLA LLACER (BARCELONA)
¡ELLOS SON LOS MAS SUPER DE SUPER JUEGOS!

Juega con ventaja

ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS

El rescate de la vampiresa



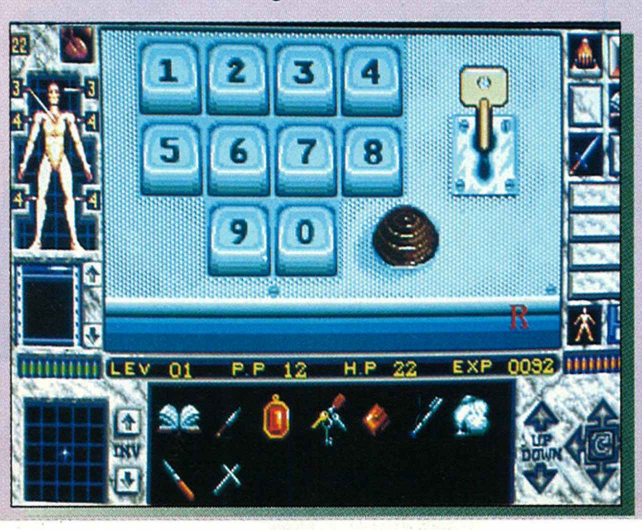
La búsqueda comenzará por la Casa de los Fantasmas, después de haber entrado en los estudios. Cada uno de los tres escenarios representa un plató de los estudios de cine.

El estudio

Coge el trébol (debajo del cartel) y con la roca, que está a la derecha, rompe la ventana. Dentro hay un guardia muerto. Coge la llave, la chaqueta, la gorra y todo lo que hay en el tablón de anuncios. Pon la llave en el panel de seguridad e introduce el código apropiado. Se abrirá la reja de acceso a los estudios. Antes de entrar, coge los alicates del coche.

Las oficinas del estudio

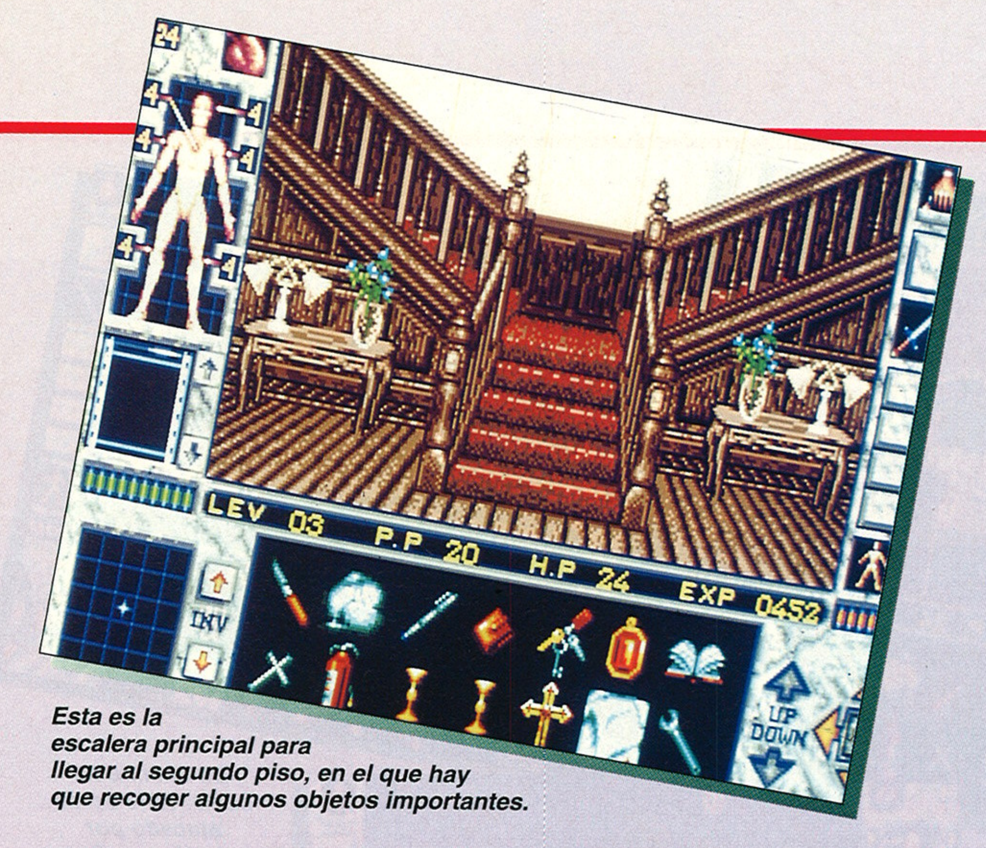
Ve a la sala de ordenadores. Sacude el libro. La siguiente habitación es un decorado.
Coge el espejo del cesto y ve al camerino de Elvira. Coge la lima, los pañuelos, la toalla, el periódico, el maíz, tres tubos de spray, el amuleto del trébol de cuatro hojas plateado y el rizador del bolso.
Ve a la sala de mecanografía. Coge un diskette, el reproductor de cintas, y vuelve al ascensor. Ve a la oficina. Coge la bebida y el sifón. Ve a la cantina. Coge los pastelitos y la bebida y dirígete al sótano. En el cuarto de limpieza coge la lejía y habla con el jefe indio. Abre el libro de hechizos e invoca el conjuro de Protección (la bebida), tres Respiraciones Submarinas (palomitas, chicle y pastelitos), Manos Sanadoras, Suerte (Trébol), Dardos de Hielo y un Escudo Invisible.



Después de recoger la llave del cadáver, utilízala en el panel e introduce después el código correcto. Con esto las puertas de acceso al estudio de cine se abrirán sin problemas.

La casa de los fantasmas

Ve a la Casa de los Fantasmas. Dirígete a la izquierda y pasa a la habitación. Coge el casco y el guantelete de la armadura de la derecha y ve al estudio. Abre los cajones y encontrarás el libro de salmos y un candado. Haz un hechizo de Barrera Impía con ellos. Vuelve a la sala de estar, transforma la vasija de cristal en un hechizo de Trampa Detectora y el cubo que está cerca de la chimenea en uno de Protección. Ve al cuarto de los niños. Coge los cubos de construcción y vuelve a la sala de estar. Sitúate enfrente del fantasma y deja uno de los cubos de construcción en el suelo; podrás entrar en la biblioteca. Allí hay montones de libros de consulta, incluyendo la fórmula de un veneno. Vuelve por donde habías entrado, dirígete frente a



Esta es la escalera principal para llegar al segundo piso, en el que hay que recoger algunos objetos importantes.

la escalera y deja los objetos recolectados, menos el rizador, la pluma, las llaves, el guantelete, el casco y los cuchillos. Convierte el sifón en un hechizo de Trampa Detectora. Entra en el comedor y coge todo lo que encuentres. Transforma el vino en el hechizo de Valor, y las copas en el de Trampa Detectora. Abre la puerta de servicio. Serás arrastrado a la despensa. Ponte las botas del motorista. Con el vino y el pan invoca los hechizos de Valor y Respiración Submarina y coge la carne y el queso. Deja las llaves y la pluma, ponte el casco y el guantelete e invoca un hechizo de Escudo Invisible y uno de Suerte. Sube la temperatura con el rizador y aparecerá el primer espíritu. Lánzale dardos de hielo y, si se te acaban, pelea con él.

Ve al laboratorio. Coge el matraz amarillo, la cal, el corazón, la piel, el cerebro (realiza con él un hechizo de Convertir en No Muerto) y todos los tubos de ensayo. Ve a la cocina. Deja todo, excepto los hechizos. Ponte la armadura y dirígete al salón. Lanza el hechizo de Convertir en No Muerto. Después uno de Refuerzacerebros y prepárate para embarcarte en una descomunal sesión de hechicería: Revivir (queso, lejía y carne), Telequinesis (reproductor de cintas que contiene un imán), Pegamento (adhesivo dentro de la lata amarilla en la cocina), Suerte (herradura dentro del cubo), Protección (cubo), varias Bolas de Fuego (periódico, pañuelos, calendario, postal y los papeles de la garita de seguridad), varios Músculos Mágicos (ollas y cazuelas, latas y cuchillos), dos Trampas Detectoras (frascos de cristal de la estantería), Dardos de Hielo, Escudos Invisibles y un par de Manos Sanadoras. Guarda el cuchillo de carnicero y los alicates. Vuelve a la pila de objetos frente a la escalera y deja todo lo que has recogido. Coge la armadura, la formula del veneno y el crucifijo. Ve al cuarto de baño, coge la toalla y la esponja. Vete de aquí y gira hacia la derecha. Ponte la armadura, usa el hechizo de Músculos Mágicos y entra en la habitación que está frente a ti. Tira de la sábana y coge el manuscrito. Tendrás que luchar contra un espectro con dardos de hielo. Pulsa el botón rojo que está debajo de la cama para acceder a la habitación secreta. Coge el cáliz y los candelabros y vuelve a la habitación. Usa el crucifijo para alejar los peligros. Con las figuritas de los gatos puedes hacer unos hechizos de Suerte. Cuando salgas, tuerce a la derecha y ve a la segunda habitación a mano derecha. Ponte la armadura, usa el hechizo de Coraje, entra en la habitación y, al despertar, coge la almohada y el diapasón que hay debajo de ella. Regresa otra vez abajo y deja los objetos que tienes junto a los demás.

Ve al sótano y coge el extintor de la pared, cerca del jefe. Ralla la bolsa de medicinas y el alambre de cobre y lanza la Bola de Fuego al Yeti. Dirígete al ascensor. Cuando salgas de él, avanza por el pasillo hasta una de las habitaciones de la izquierda que tiene la luz apagada; con la armadura puesta, usa el hechizo de Escudo Invisible y prepara el cuchillo de carnicero. Entra en la habitación. Abalánzate sobre el brujo y lucha con él. Recoge el ojo, conviértelo en un hechizo de miedo. Enciende la luz y coge el manto del hechicero, la bata de laboratorio y la espada. ¡Por fin una buena arma! Cruza el pasillo y entra en la sala de maquillaje. Examina las fotos del aprendiz de brujo. Usa el



Apodérate de todo lo que encuentres encima de la mesa para utiliarlo en la fabricación de hechizos.

De camino al cementerio serás atacado por murciélagos. Corre hasta la puerta de la iglesia: detenerse puede significar la muerte.

espejo y la peluca y disfrázate de científico de laboratorio; vuelve hasta el mismo y entra en la habitación donde está el doctor. Ofrécele tu ayuda y obtendrás un poderoso veneno. Al pasar frente a la escalera, no olvides recoger la fórmula del montón de objetos que tienes.

Quítate el disfraz, usa la poción en un poco de carne y dásela al pez de la sala de estar. Ahora puedes coger la llave que hay en la pecera. Retira el cuadro del pato de la pared y abre la caja fuerte con la llave. Coge la pipa, sube las escaleras y gira a la derecha en el pasillo principal. Entra en la última habitación de la derecha y busca unas cerillas dentro de las cajas de madera. Ve al ático. Un pequeño truco es usar uno de los hechizos nada más entrar en la habitación. Baja de nuevo adonde están las cosas y déjalo todo excepto las armas, la armadura, los tubos de ensayo, el crucifijo, la almohada, las toallas, las botellas de ginebra y vodka, los hechizos, los objetos de metal precioso, el espejo, el spray, el traje del mago y el maquillaje, las llaves y la pluma.

El cementerio

Ponte la armadura, usa la espada como arma, entra en el cementerio y no pares hasta llegar a la iglesia. Una vez dentro, convierte los objetos de metal precioso en el hechizo de Armadura Mágica y las reliquias del altar en el de Ráfagas Divinas. Coge el libro de oraciones. Llena los tubos de ensayo con agua bendita y usa uno con el crucifijo (hechizo de Bendición). Con esto aumentará el poder de tus armas. También realiza algunos Dardos de Hielo y Manos Sanadoras. Ahora mueve el púlpito hacia la izquierda y encontrarás una trampilla. Abrela, ponte la armadura, lanza un hechizo de Protección y baja a las catacumbas.

Las catacumbas

Deshazte de las dos hadas con la espada y mueve la losa del centro. Cuando tus puntos de experiencia lleguen al nivel ocho, usa el hechizo de Refuerzacerebros. Invoca la Hoja Congeladora (pluma y llaves), Ilusión (el espejo) y Sueño de la Verdad (la

Juega con ventaja

almohada). Usa el hechizo de Hoja Congeladora en la daga que encontraste en el nivel dos. Esto, utilizado junto con el hechizo de Bendición, te dará el arma definitiva. En el momento en que tu experiencia alcance el nivel nueve, usa un par de tubos de agua sagrada para los hechizos de Sanar Heridas, y con el spray y las botellas haz algunos hechizos de NOVA. No uses los de Telequinesis, Flotar o Ráfagas Divinas y guarda por lo menos una Barrera Impía en la reserva. En el nivel seis es donde te encontrarás a Elvira. Pero no es ella, sólo un espíritu suplantador. Mátalo y coge la lanza de guerra. Ya puedes volver a la iglesia. El Angel de la Muerte se mueve sobre tu cabeza, detrás de ti. Lanza un hechizo de Barrera Impía sin moverte o su efecto se romperá. Comienza a lanzarle Ráfagas Divinas y después Bolas de Fuego. Si todavía queda algo de él, utiliza Dardos de Hielo.



Sigue los pasos indicados si no quieres tener visiones durante la búsqueda.

Las cuevas de la araña

Cura tus heridas y haz todos los hechizos posibles. Necesitarás la espada, la armadura, el líquido amarillo del matraz y la lima. Recoge los cristales (haz hechizos) y champiñones (haz Hierbas Sanadoras).

Conecta el ascensor. En el nivel A, usa los hechizos para flotar y Respiración Submarina antes de introducirte en el lago. Coge la cuerda que hay en el fondo, cerca de la ninfa. En el nivel B hay una pequeña celda a un lado, que contiene un pergamino. Este está guardado por un escorpión. En el nivel D encontrarás al director. Usa el hechizo de Telequinesis y obtendrás la llave del ascensor de su cartera. También en este nivel hay una araña gigante. Debes llevarla hasta el ascensor. Para ello lánzale un Dardo de Hielo y capta su atención. Cuando te persiga, corre hacia el ascensor. Cruza las puertas y ciérralas detrás de ti. Ahora la araña estará atrapada y podrás explorar su tela. Mata al espíritu suplantador y coge el tomahawk. Para salir de las cuevas usa la hebra que cuelga de la tela de araña y colúmpiate hasta el nivel C. Después toma el ascensor hasta el nivel A.

El final

Elvira está en la Casa de los Fantasmas. Convierte el barómetro de la pared en un hechizo de Invocación de Tormentas. Ve al tejado y úsalo. Recoge los alicates del montón. Baja al sótano. Sube la palanca de la derecha y acciona el interruptor de la izquierda. Corta los cables de su cabeza con el cortaalambres. Coge la banda de metal, la cabellera y el cerebro.

Utiliza el hechizo correcto: no te desmayarás.

Coge los diez candelabros negros, la bolsa mágica, el tomahawk, la lanza de guerra, la pipa, el cáliz de sangre y cerillas. Vuelve a la iglesia y usa Resurrección (cerebro, corazón, cabellera, huevos y el libro de oración) con el sacerdote. Haz que dibuje un pentágono de sangre en la explanada del aparcamiento. Dale la pipa al indio. En el aparcamiento pon los candelabros sobre el pentágono y enciéndelos. Invoca a Cerberus con la bolsa mágica. Usa el hechizo Atrapa al Demonio (pergamino y cuerda) y, cuando la luz se atenúe, arrójale la lanza. Después lánzale el tomahawk directamente al corazón. Por fin, la bestia de tres cabezas morirá, y Elvira estará libre de las fauces de Cerberus.

ANTONIO J. MARTINEZ

Mapas

ORDENADORES

ELVIRA II

Los que tengáis ya en vuestro poder esta segunda parte, habréis podido comprobar que no mentíamos cuando dijimos que era cinco veces más grande que el anterior. El primero tenía un laberinto en los jardines, que era grandecito, pero en Elvira II The Jaws of Cerberus hay catacumbas con seis niveles, llenas de agujeros que permiten la bajada o subida de un nivel a otro. En las cuevas de las arañas hay cuatro niveles, también algo liosos.

Para que sea más fácil la búsqueda publicamos los mapas de las catacumbas y el primer nivel de las cuevas de las arañas junto con la solución de este fantástico juego.

ESTUDIO DE CINE

Estudio de cine

Nivel 2 Casa del vampiro

Ascensor

Al cementerio

1.ª Planta

Estudio

Parking

Ascensor

Nivel 1 Cuevas de la araña

Caseta de seguridad

Ascensor

Camerino de Elvira

Sala de maquillaje

Sala de ordenadores

Sala de mecanografía

Indio

Calderas

Director

Camerino

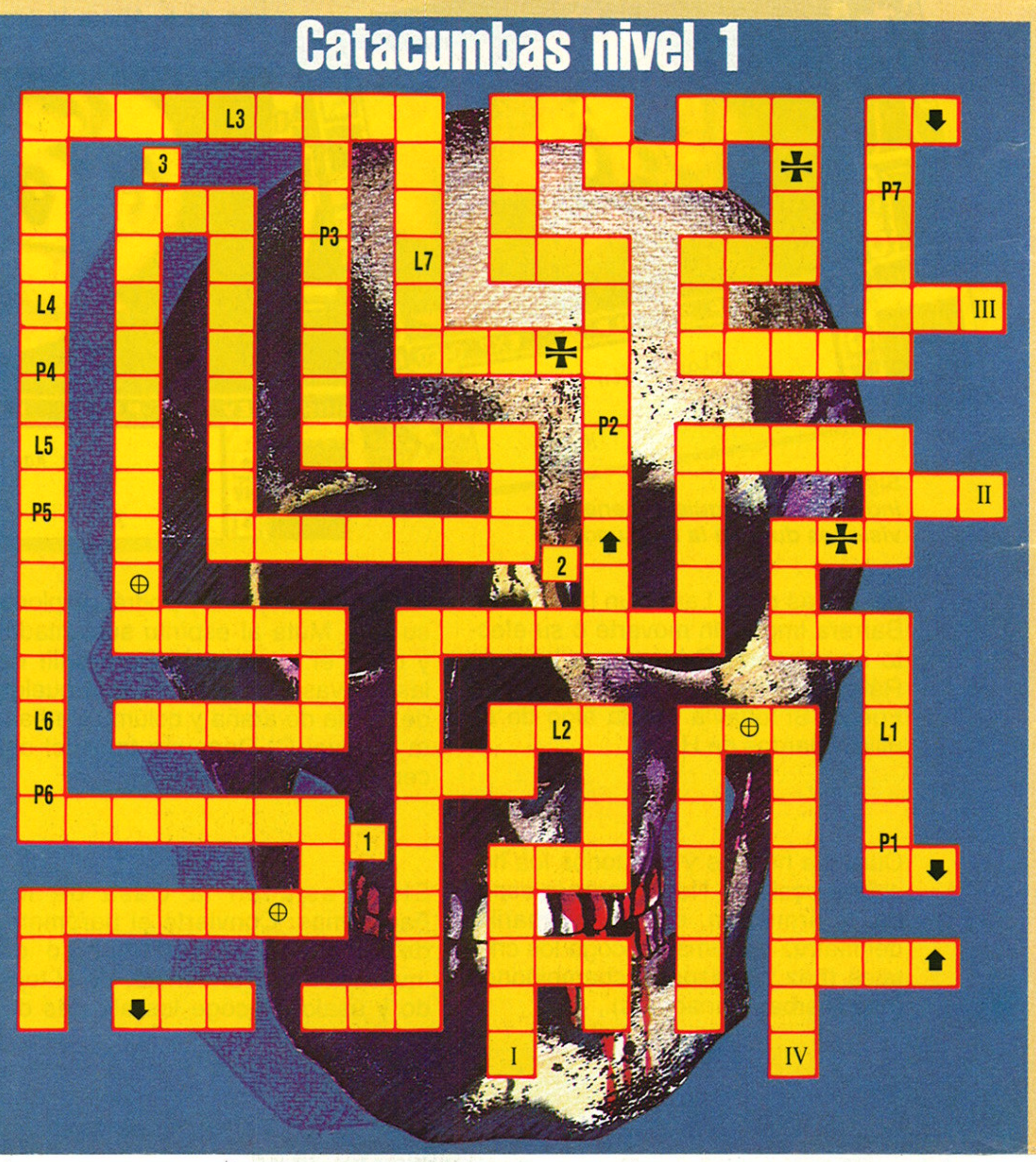
Cantina

Empieza aquí

Sótano

2.ª Planta

CATACUMBAS NIVEL 1





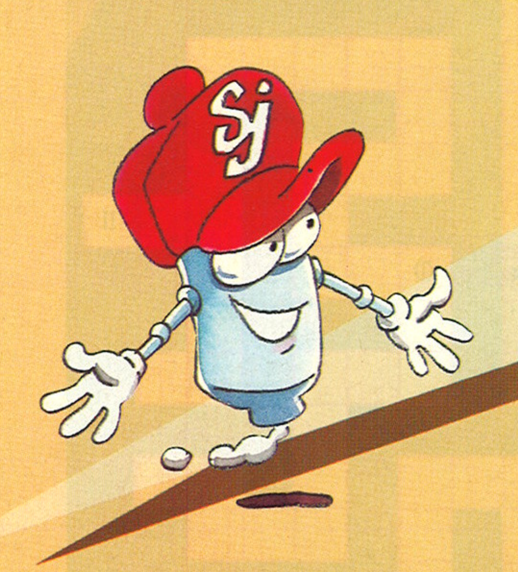
CASA DEL VAMPIRO

CATACUMBAS NIVEL 2

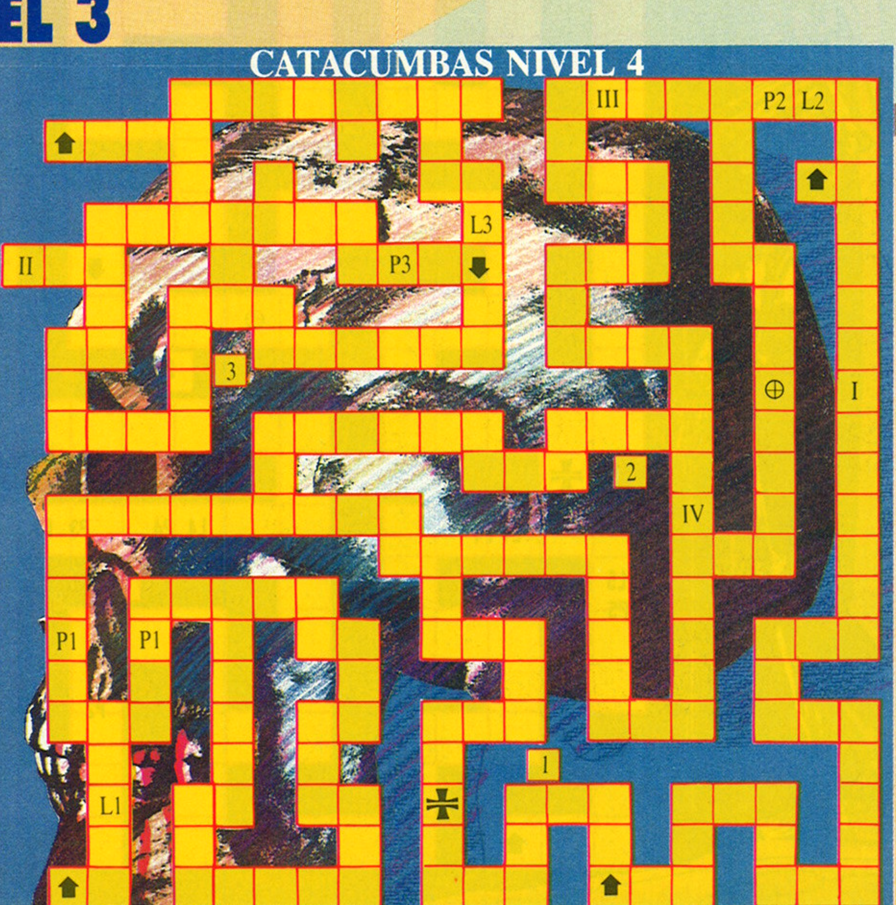
Catacumbas nivel 2

CATACUMBAS NIVEL 3

CATACUMBAS NIVEL 3



CATACUMBAS NIVEL 4

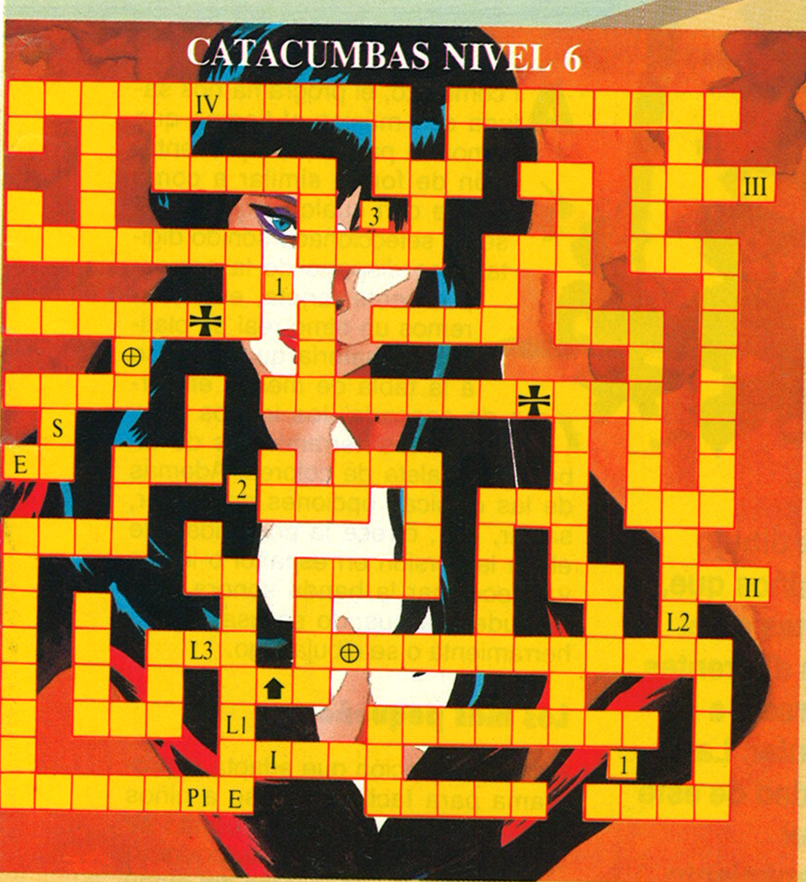


CATACUMBAS NIVEL 5

1 2 3 4 5

I II III

CATACUMBAS NIVEL 5



CATACUMBAS NIVEL 6



CUEVAS DE LA ARAÑA

PROGRAMA DE DIBUJO PARA LOS MAS PEQUEÑOS

Velázquez no tenía ordenador



KID PIX es un programa de dibujo pensado y diseñado para niños que, a diferencia de otros existentes en el mercado, asocia sonido a las diferentes herramientas que pueden usarse y a las funciones que se vayan a ejecutar. La sencillez de uso y la originalidad de este programa aseguran el aprendizaje y entretenimiento de los más pequeños.

Al comienzo, el programa nos saluda con música al tiempo que vemos la pantalla de presentación de forma similar a como ocurre con cualquier juego. Si se ha seleccionado sonido digital y se dispone de la correspondiente tarjeta, escucharemos un ritmo real de platillos de batería que da paso a la tabla de menús en forma de cascada, los iconos para las diferentes herramientas de dibujo y la paleta de colores. Además de las clásicas opciones de cargar, salvar, etc., ofrece la posibilidad de elegir la versión en español o inglés y seleccionar la banda sonora, que enmudecerá cuando se usa alguna herramienta o se dibuja algo.

Los más pequeños

Existe una opción que adapta el programa para facilitar su uso a niños de cuatro o cinco años. Cuando se selecciona, desaparecen automáticamente todas las cabeceras del menú y en su lugar solo queda el nombre

El programa ofrece unos gráficos claros y sencillos, indicados para el público infantil.

del programa, mientras que las herramientas de dibujo y la paleta de colores permanecen intactas. Si se quiere volver al modo normal, basta pinchar con el ratón sobre el nombre **KID PIX.**

Como cualquier programa de estas características, nos da la posibilidad de dibujar a mano alzada con lápiz, trazar círculos, cuadrados, rellenar, y escribir texto, pero con algunas diferencias curiosas. El dibujo a mano alzada se puede realizar tanto con el lápiz clásico como con una herramienta parecida a una pequeña brocha. En el primer caso, se escucha un sonido similar al que percibimos cuando deslizamos el lápiz sobre el papel. El ruido es más fuerte cuanto más ancho es el trazo que se utiliza. En el caso de la brocha es posible elegir el trazo que ésta va a dejar sobre la pantalla: liso, goteante, en espejo, aleatorio y otros. Cada tipo de rastro tiene también su propio sonido como goteos, burbujeos, tipo platillo volante y muchos más.

Se puede dibujar a base de sellos de caucho de los que existen un montón de modelos. Los hay con forma de ballena, rinoceronte o las figuras que se quiera, ya que además de los sellos que facilita el programa es posible diseñar otros nuevos o modificar los existentes.

El procesador de textos también es muy interesante. Cada vez que se elige un carácter, una voz dice su



Brochas, pinceles, lápices de colores y gomas de borrar son algunas de las herramientas que se utilizan en este programa educativo.

Juega y aprende



Aparecen dibujos sorpresa cuando se borran algunas pantallas. Asimismo, es posible dibujar a base de sellos de caucho, de los que existe una gran variedad.

nombre. Cada letra produce un timbre diferente. Las más llamativas son la *E* y la *K*. La primera se reproduce varias veces simulando el balido de las ovejas; en el segundo caso, el sonido recuerda a un canto. Además de las letras, hay números y algunos signos, pero todos con voz incorporada.
La herramienta que permite arrastrar partes del dibujo está representada por un camión que, cuando se utiliza, arranca y acelera su motor, y deja oír sus frenos cuando se para.

Goma de borrar

El sistema de borrado de **KID PIX** es muy original. Cuando se pulsa el icono del borrador, aparecen varias herramientas. Una de ellas reproduce un número inscrito en un círculo. Al seleccionarla aparece en el centro del dibujo un círculo negro en cuyo interior se ven números en cuenta atrás, efecto similar al que se observa en la cinta de una película antes de que comience, pero con una voz que pronuncia sus nombres. Cuando la cuenta atrás finaliza, el dibujo desaparece.
También se puede borrar al seleccionar el *petardo,* cuya mecha, al prender, comienza a chispear, y al agotarse, provoca una explosión de película que lo borra todo mediante unos círculos concéntricos. Pero, probablemente, la más curiosa de todas las herramientas para borrar es la que viene indicada con un signo de interrogación. Al escogerla, el cursor actúa como una goma de borrar, sólo que, conforme va desapareciendo la figura que hay en la pantalla, aparece otra debajo de forma similar a como se obtiene el dibujo de una moneda cuando se frota con un lápiz en un papel situado sobre ella.

Ficheros

Una de las cualidades de **KID PIX** es la gran compatibilidad que existe entre sus ficheros y muchas de las aplicaciones gráficas para ***PC.***
En definitiva, se trata de un programa lleno de sorpresas, creado con buen gusto, con imaginación y herramientas gráficas muy originales, efectos de sonido bastante cuidados, y que cumple los objetivos de entretener y enseñar.
Aunque **KID PIX** es un programa que está pensado para que los niños aprendan a dar sus primeros pasos en el dibujo, tampoco le falta atractivo para los adultos.

PEDRO T. ALMODOVAR

A base de ratón

Para que el programa funcione correctamente, es necesario configurarlo mediante el programa **SETUP.** Ofrece la posibilidad de usar la memoria base del ***PC*** o la alta, siempre y cuando ésta se encuentre disponible. Se puede escoger igualmente el tipo de monitor e impresora.
La salida de sonido puede enviarse al altavoz interno del ordenador si queremos uno normal, o a una tarjeta opcional (a configurar entre las numerosas opciones que ofrece) en el caso de sonido digital, que es el más espectacular.
Respecto al **SETUP,** es necesario hacer una observación: **KID PIX** es un programa ideado para el uso de ratón, pero que no dispone de *driver*, de modo que activaremos previamente el que ya poseemos, antes de utilizar el programa, o de lo contrario no se podrá dibujar nada.



Cargadores



UNREAL (PC)

Teclea el siguiente cargador desde el GWBASIC y haz RUN (Enter). El cargador creará un fichero con el nombre "CUNREAL.COM". Ejecútalo y seguidamente carga el juego: obtendrás vidas infinitas.

```
10 'Generador de cunreal.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cunreal.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 6
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cunreal.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB3700000003D0D007528558BEC501E",1091
210 DATA "51568B46023DAECF75148B46048ED8B8",1712
220 DATA "9090A36FC2A371C2C70673C290EB5E59",2302
230 DATA "1F585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD21",1348
240 DATA "2E891E02012E8C060401BA0601B81025",843
250 DATA "CD21BA3901CD27",726
```

HERO QUEST (PC)

El presente cargador es para la versión VGA de Hero Quest. Teclea desde el GWBASIC el listado y haz RUN (Enter), con lo cual se creará un fichero llamado "CHERO.COM". Ejecútalo e introduce el juego original de Hero Quest en su versión original. Obtendrás dinero, inteligencia y fuerza infinita.

```
10 'Generador de chero.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"chero.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 10
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "chero.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB76000000003D1300753B558BEC501E",1179
210 DATA "8B46023DF05F752B8B46048ED8C70657",1630
220 DATA "6133FFC706596133F6C7065B61CD7A33",1862
230 DATA "C08ED8FA2EA10201A340002EA10401A3",1612
240 DATA "4200FB1F585DFA2EFF2E0201558BEC50",1669
250 DATA "1E8B46048ED8B80909A329DEA343DEA3",1844
260 DATA "5DDEA377DEB82823A32CDEA346DEA360",2221
270 DATA "DEA37ADE1F585DCF0E1FB81035CD212E",1730
280 DATA "891E02012E8C060401BA0601B81025CD",1002
290 DATA "21BA4C01B87A25CD21BA7801CD27",1428
```

FE DE ERRORES

El pasado mes, en el número 2 de SUPER JUEGOS, los duendecillos de imprenta hicieron de las suyas y se comieron las dos últimas líneas del cargador para el juego **ROCKETEER**. Si no habéis conseguido hacerlo funcionar, probad a añadir las siguientes líneas al final del listado.

```
380 DATA CD, 21, BA, 99, 1, CD, 27, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 336
390 DATA 19567
```

Dale marcha

LOS CONCIERTOS DEL MES



El regreso de dos clásicos

Tras los recitales ofrecidos en Estocolmo, Frankfurt y París, Bruce Springsteen tocará en la Plaza de Toros de Barcelona los días 2 y 3 de este mes. Se han puesto a la venta un total de 26.000 entradas a 4.000 ptas., excepto las 6.000 numeradas que costarán 5.000 ptas. Después viajará a Londres para dar el quinto y último concierto de su gira europea y donde se ha batido el récord de ventas, ya que se expidieron unas 80.000 localidades diarias durante seis jornadas consecutivas. Según Dr. Music, organizador del concierto en nuestro país, aún no se sabe si tocarán o no teloneros. Tampoco debemos olvidar la velada musical que ofrecerá GENESIS el día 24. El trío, en el que volveremos a escuchar los ritmos del mítico Phill Collins, basará la actuación en su último álbum, **We can´t dance.**



NUEVO LP DE HOMBRES G: *LA HISTORIA DEL BIKINI*

Nunca hicimos canciones para quinceañeras

Lejos quedan ya los sufrimientos a causa de los polvos pica-pica, y lo más probable es que el corazón de Marta siga marcando el paso. Todos ellos se casaron y ahora se dedican a contar historias de objetos tan sugerentes como el bikini.

¿Dónde están las quinceañeras que se volvían locas en vuestros conciertos?

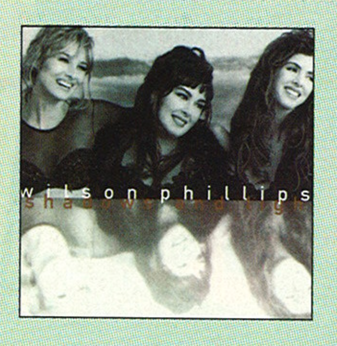
Aunque la gente no lo crea, los HOMBRES G nunca hicimos canciones sólo para quinceañeras, ni siquiera en nuestros inicios. De todos modos, muchas de aquellas chicas todavía siguen nuestra carrera musical.

La gira de verano será dura y larga, ¿os acompañan vuestras mujeres?

Prefieren quedarse en casa y aprovechar esos meses de "libertad", en vez de pegarse la paliza que supone la gira de verano. Además, entre los conciertos, ensayos, pruebas y ruedas de prensa, casi no tenemos tiempo para nada.

¿Es cierto que tenéis guardaespaldas?

Es verdad, pero tan sólo en los conciertos. No somos un caso atípico ya que las casas discográficas suelen ofrecer protección a los grupos que tocan en grandes recintos, y en cier-



Nuevas luces

WILSON PHILLIPS rompieron todas las barreras con su primer disco y ahora presentan, en **Shadows and light**, más ambición y mayor riqueza musical. Mantienen esa conjunción de voces que deslumbró a todos, y las hijas de Brian Wilson y John Phillips han conseguido un interesante trabajo. Quizá no tan sorprendente como su primer álbum, pero sí de más calidad.

Por definición



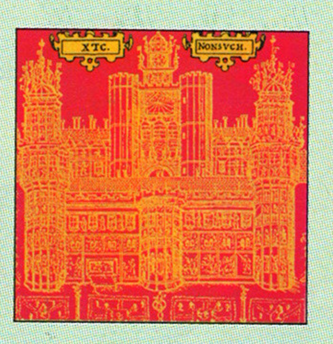
De KIM WILDE conocemos poco excepto una voz cálida que busca la perfección en sus temas. Propone, en este disco de portada sensual, **Love is**, una definición del amor, aunque se remite únicamente al calificativo de sagrado. Combina temas rítmicos con baladas, si bien en este último género, por el que se inclina en innata predisposición, parece sentirse más a gusto.



Escala en Madrid

Han pasado ocho años desde que el quinteto mejicano MAGNETO grabase **40º**, su primer disco. Para registrar su cuarto elepé desembarcaron en la capital de España, donde, junto a temas propios, nos obsequiaron con versiones de *Yummy, yummy*, *Let it be me* y *Voyage, voyage*, su actual buque insignia. Su sonido es agradable y tienen una pizca de frescura y originalidad.

Camino de retorno



XTC es un grupo británico que nació con el punk, pero sus componentes se han hecho mayores, hasta el punto de presentar en **Non such** uno de los trabajos con mayor vitalidad en lo que va de año. Su música se ha hecho más asequible, pero también más rica, al tiempo que sus letras se han dulcificado. Se nota la influencia de más de veinte años de pop a sus espaldas, y lo único que necesitan ahora es un poco de popularidad.

A ritmo lento



LOS RODRIGUEZ abren su segundo elepé con un *boogie*, pero es casi un espejismo. Afortunadamente, el disco es doble, porque, de lo contrario, esta formación de larga tradición rockera se habría quedado en baladas de buen corte pero sin demasiada espectacularidad.
Ha llovido mucho desde que TEQUILA fuese el primer grupo madrileño que tocó el éxito. Con nuevos bríos, sus componentes regresan en verano, como corresponde a su nombre.

to modo está justificado. No sabéis cómo se ponen ellas en algunas ocasiones.

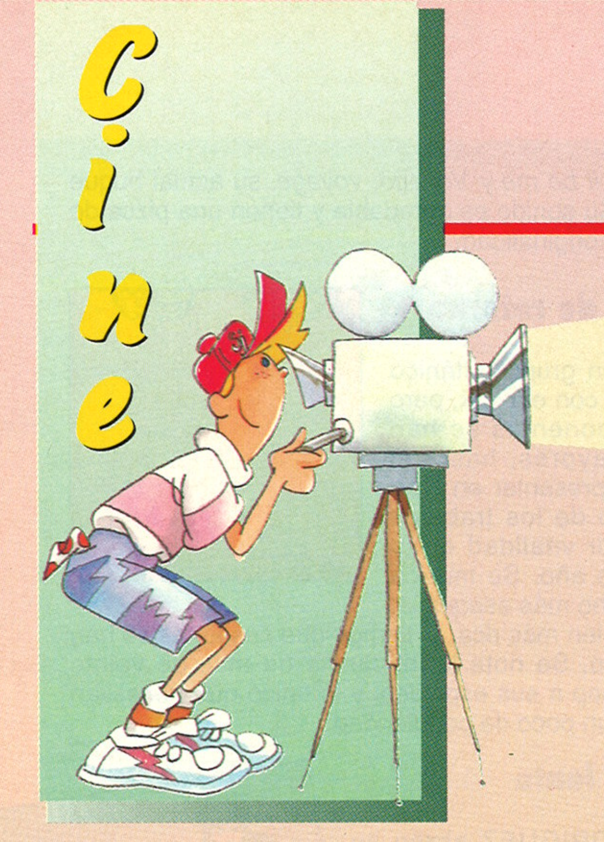
Tenéis un público muy fiel en América. ¿Cuándo volvéis a cruzar el charco?
No podemos descuidar a los amigos que tenemos allí. Este mes haremos una escapada y regresaremos tras la gira de verano, allá por el mes de octubre.

¿Hay alguna otra película en proyecto?
No nos consideramos actores, a pesar de haber hecho nuestros pinitos delante de las cámaras. Lo nuestro es la música, y no queremos hacer otras cosas que le robe tiempo. Ahora tenemos los pies en el suelo y las cosas más claras.

HIT PARADE

1	**LIVE AT WEMBLEY**	**QUEEN**
2	Calor	Julio Iglesias
3	Sampler música de A–Z	Varios
4	Música de los 60-II	Varios
5	Corazón herido	Isabel Pantoja
6	Física y química	Joaquín Sabina
7	Greatest Hits II	Queen
8	50 baladas inolvidables	Varios
9	Zona de baile V.2	Varios
10	Utopía	Joan Manuel Serrat

Datos facilitados por El Corte Inglés



El retorno de la batmanía

Batman no fue un personaje especialmente popular en España, país en el que sus comics fueron especialmente perseguidos o amordazados.

Con el estreno de la primera parte de sus aventuras cinematográficas, la fiebre estalló como por encanto y *Supermán*, héroe más conservador y trasnochado, dio la alternativa en el fervor popular a este equívoco y singular personaje, millonario excéntrico en su fachada y dispuesto a combatir el mal con su imprevisible traje de luto y capa con forma de vampiro.

Curiosamente fue un actor cómico -**Michael Keaton**- quien dio vida al personaje. Reto que afronta también en su segunda parte, en la que uno de sus más directos y astutos enemigos, *Joker*, deja paso a dos malvados históricos en las aventuras de *Batman*: *El Pingüino* y *La Mujer Gato*, o *Gatúbela,* como se la renombró en Argentina por mor de unos dibujos animados de penoso doblaje. **Danny DeVito** y nada menos que la siempre atractiva y encantadora **Michelle Pfeiffer** son los encargados de cortarle las alas al vampiro y destrozar para siempre su baticueva. Con ellos, **Christopher Walken** completa un reparto de lujo.

Tim Burton dirige su propia secuela de una historia que recaudó más de 200 millones de dólares en todo el mundo y que se ha situado como la cuarta película más taquillera de la historia del cine.

A diferencia de la primera parte, esta

El enmascarado negro regresa con mayor espectacularidad para enfrentarse a El Pingüino y a La Mujer Gato







La Mujer Gato (MIchelle Pfeiffer) y El Pingüino (Danny DeVito) son los malvados enemigos de Batman en esta segunda entrega.

nueva aventura cinematográfica de *Batman* no ha tenido una precampaña tan rotunda ni extensa. La picaresca rodeó su presencia inicial en las salas comerciales, hasta el punto de que a los dos días de su estreno ya existían copias piratas en vídeo. De cualquier forma, la mayor espectacularidad de esta segunda entrega será su mejor plataforma de difusión. *El Pingüino*, con sus mortíferos pájaros mecánicos, lleva la parte del león en su lucha contra el bien, ayudado de una sexy y atractiva Michelle -*Cat woman*- Pfeiffer.

PEDRO DE FRUTOS

Título original: Batman returns
Director: Tim Burton
Intérpretes: Michael Keaton, Danny DeVito, Michelle Pfeiffer

Sensación de vivir



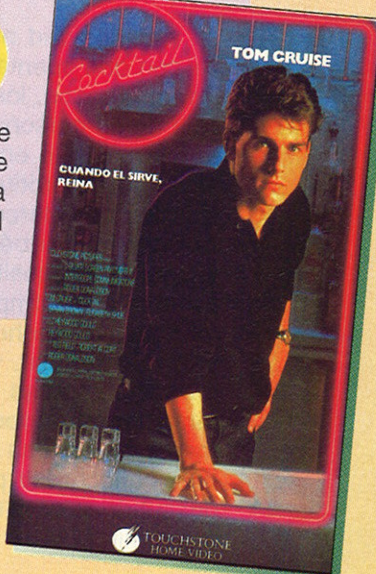
Luke Perry se ha convertido en ídolo de la juventud gracias a su presencia en la serie televisiva ***Sensación de vivir***, donde encarna a un estudiante de instituto y en la que se refleja la relación que mantiene con sus padres, su hermana gemela y diversos compañeros de estudios. Ahora tenemos la ocasión de conocer cómo se inició la historia, con el cambio de residencia familiar de Minneápolis a Beverly Hills. En este barrio de Los Angeles, el calor y el *glamour* hacen que la rutina sea distinta a la de cualquier otro lugar.

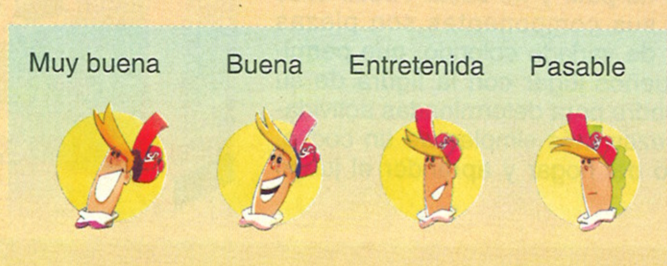
Juventud truncada

El éxito de esta producción pasa por su protagonista. No es otro que **Luke Perry** -John-, quien ahora tiene un amigo de estudios -Alex- con el que ha aprendido todo lo que sabe. Son inseparables hasta que la rivalidad por el amor de una mujer termina en pelea y Alex concluye en un centro de rehabilitación para drogadictos. Tras su regeneración, la muchacha lo prefiere, y ahora es John quien atraviesa dificultades.

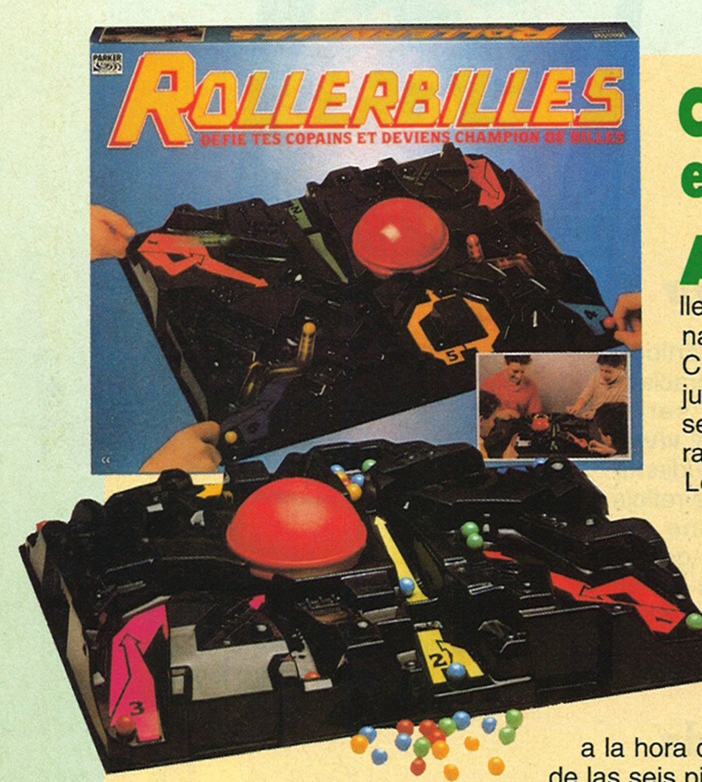
Cocktail

Ya está en venta directa uno de los filmes que contribuyó a la popularidad de **Tom Cruise**. Junto a **Bryan Brown**, intenta abrirse camino como barman, aprende el oficio y se convierte en un virtuoso de los combinados alcohólicos. Una historia de amor con una muchacha de clase social elevada completa una historia a la medida de su protagonista.





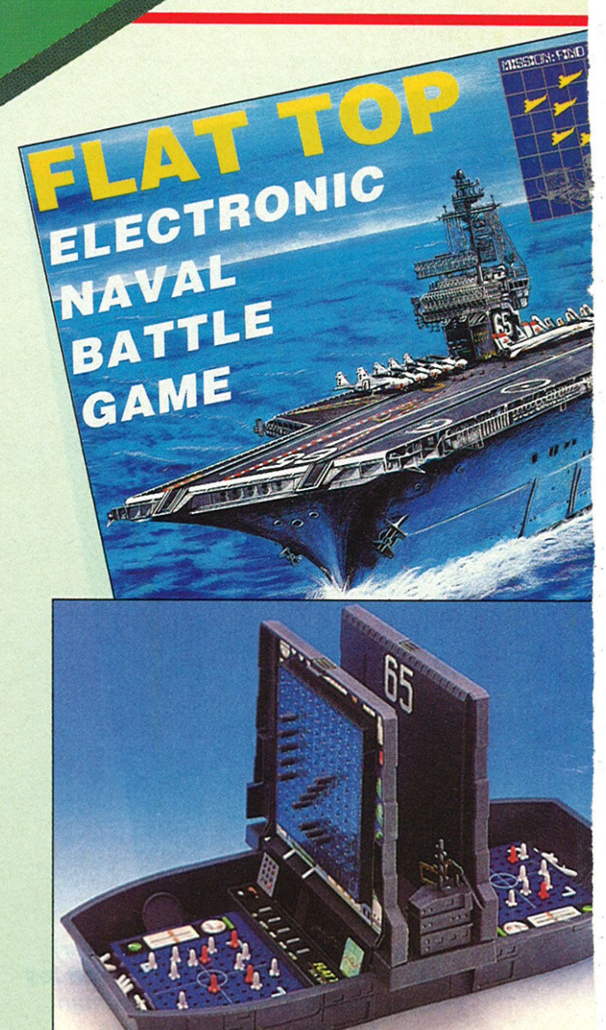
Sobre la mesa



Canicas en casa

A partir de ahora no hay que salir a la calle para echar una emocionante partida de canicas. Con **BOLA-GUA** podrán jugar chavales a partir de seis años en una verdadera pista de competición.

Los jugadores, de dos a cuatro, se desafiarán mutuamente para intentar ganar un campeonato en el que la habilidad y la rapidez serán de una importancia fundamental, sobre todo a la hora de discurrir por cada una de las seis pistas para lograr meter el mayor número de bolas en la base central, y todo ello en un tiempo limitado que controla un sofisticado dispositivo electrónico.



Los reyes del hogar

La curiosidad es una de las principales armas con que cuentan los más pequeños de la casa. Por esta razón, los juegos que estimulan esta parcela de su personalidad son los más indicados para los niños de entre 18 y 36 meses. **BABY KIDS** es un nuevo producto que cubre las primeras necesidades de intercomunicación con el entorno más cercano del bebé y en concreto con sus padres, puesto que necesita su ayuda para jugar.

La línea está compuesta por cinco juegos: mi mamá, mi papá, mi coche, mi pato y mi casa. Todos ellos son de madera, y sus componentes son piezas grandes, seguras y de variado colorido, que permiten a los más pequeños jugar con la figura de su madre, vestir a su padre para determinadas actividades, conocer las piezas más simples de un coche, descubrir el entorno del hogar y aprender el juego del dominó.



De toda la vida

Jugar a los barcos ha sido, desde siempre, una de las actividades favoritas de los niños. Todos hemos pronunciado las palabras "hundido" y "tocado" alguna vez, con gran regocijo por parte del ganador. Ahora, se renueva este antiguo entretenimiento con **FLAT TOP**, un juego naval electrónico que se desarrolla en un portaviones. Está diseñado para una o dos personas y posee cuatro variedades distintas de juego. Dotado con un sonido realista y luces de posición -funciona con pilas alcalinas-, está recomendado a partir de los ocho años. La misión encomendada es la de siempre: ni más ni menos que descubrir la posición del enemigo y enviarlo al fondo del mar.



Objetivo Induráin

No proliferan los juegos de mesa que giran en torno al ciclismo: en esta apasionante disciplina deportiva sólo merece destacarse el ya desaparecido **CRITERIUM**. La oferta se amplía con **DEMARRAJE**, cuyos fundamentos son los de trabajo en equipo para que cualquiera de nuestros esforzados corredores pueda alcanzar el ansiado *maillot* amarillo en una impresionante prueba por etapas o la victoria en la París-Roubaix o en cualquier otra clásica que se precie.
Existen dos formas recomendadas para disfrutar al máximo de las múltiples emociones de este juego poco común:
En la primera modalidad todo es liso y llano, mientras que en la segunda se tienen en cuenta desniveles en la carretera y diferencias en el pavimento. Las tarjetas de ayuda también nos pueden relegar hasta el farolillo rojo, y aunque las reglas pueden adaptarse en pos de un acercamiento más plausible a la realidad, **DEMARRAJE** dispone de un cierto sentido del humor que divierte como juego y le aparta de los tópicos ciclistas, a cuyos practicantes se les califica -y con toda la razón del mundo- como "los esforzados de la ruta".



HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Este será el mes más movido del año. Tranquilízate porque tus nervios están dispuestos a jugarte más de una mala pasada. Apóyate más en los demás, no creas que puedes hacerlo todo solo.
Consejo: Relájate con el **SPACE CRUSADE.**



CANCER

Aunque la salud será el punto fuerte de los nacidos bajo este signo, deben ser prudentes y no confiar demasiado en su buena disposición para no acabar completamente agotados.
Consejo: Quien muchos juegos abarca, pocos domina.



LIBRA

Este mes junto con octubre constituyen un período en el que verás hechos realidad todos esos deseos que llevan rondando tu cabeza hace tiempo. Aprovecha esta circunstancia y sé feliz.
Consejo: Trabaja para conseguir esa consola que tanto deseas.



CAPRICORNIO

No quieras ser siempre el protagonista de todo y trata de compartir tanto tus éxitos como tus fracasos con los demás. Hacia el día 10 se producirá un gran acontecimiento que cambiará tu vida.
Consejo: No juegues tanto a ser Dios con el **POPULOUS**.



TAURO

Recibirás una cantidad de dinero que te debían y dabas por perdida. Usa este ingreso para cubrir esos agujeros que tienes y no lo gastes en caprichos, como es tu costumbre.
Consejo: Termina todos esos juegos que has empezado.

LEO

Comienza para ti una racha de buena suerte que durará una temporada. Tu número de la suerte es el 19 para todo el mes. Controla tu peso, ya que tienes tendencia a engordar.
Consejo: Practica con el **OLIMPIC GAMES**.



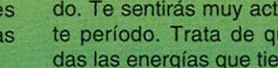
ESCORPIO

No olvides incluir en esas vacaciones que ahora preparas a tus amigos, ya que necesitan bastante de ti. Toma el Sol con mucha prudencia o de lo contrario tu piel se resentirá.
Consejo: Aprende con el **CALIFORNIA GAMES**.



ACUARIO

Este mes estarás predispuesto a lo exotérico y lo mágico. Te sentirás como el mago Merlín. Procura ser más realista y no pienses que sólo con pócimas se resuelven los problemas.
Consejo: La vida no es como el **HARLEQUIN**.





GEMINIS

Buen mes para relacionarte con el sexo opuesto que verá en ti sólo cualidades. Las invitaciones a fiestas y reuniones de amigos te caerán por todas partes: acéptalas y suerte.
Consejo: Larry será un aprendiz a tu lado.

VIRGO

Debes controlar ese mal humor que a veces puede contigo y te niegas a reconocer. Piensa que, en algunas ocasiones, los demás también pueden llevar razón, aunque ello te duela.
Consejo: Descarga tu mal humor con el **NORTH & SOUTH**





SAGITARIO

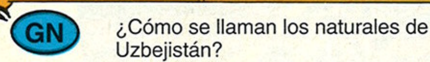
Olvídate un poco de los libros, que ya ha llegado el verano y con él un antiguo amor que te hará vivir momentos inolvidables. Tienes que ser más decidido, ya que las oportunidades no vuelven.
Consejo: Si eres más lanzado, llegarás al final del juego.



PISCIS

Cuidados con las golosinas y la alimentación en general, si no quieres tener problemas con el hígado. Te sentirás muy activo en este período. Trata de quemar todas las energías que tienes.
Consejo: Los juegos bélicos serán tu fuerte.

TRIVIAL



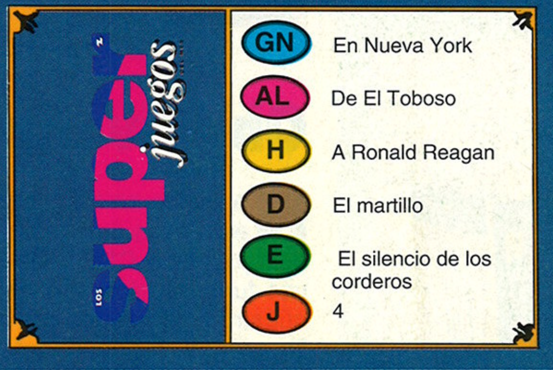
GN ¿Cómo se llaman los naturales de Uzbejistán?
AL ¿En qué ciudad el arte moderno pasa por el MOMA?
H ¿Quién se rindió al general Grant en la Guerra de Secesión?
D ¿Qué ciclista de élite tiene como compañero a su hermano Prudencio?
E ¿En qué **Terminator** era Arnold Schwarzenegger el malo de la película?
J ¿Qué objeto acompaña siempre a Larry?



GN ¿Qué calificativo acompaña a las piedras preciosas con vetas de distintos colores?
AL ¿Qué célebre conquistador nació en la ciudad sede de la Expo 92?
H ¿En qué país la revolución fue acompañada de claveles?
D ¿Ante qué equipo ganó el Barcelona su primera Copa de Europa?
E ¿En qué barrio de Los Angeles se tiene verdadera **Sensación de vivir**?
J ¿Cuál es el cargo que desempeñas si juegas al **SIM CITY**?

Soluciones a las preguntas del número anterior





GN En Nueva York
AL De El Toboso
H A Ronald Reagan
D El martillo
E El silencio de los corderos
J 4



GN De sequoyas
AL Mortadelo y Filemón
H Chernobyl
D Dos
E Julio Iglesias
J Con el **EUROPEAN CHAMPIONSHIP**

DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen a la izquierda de esta página y meterlas en un sobre indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C./O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.

ESTA SUSCRIPCION TE SACA TARJETA

SUSCRIBETE A LA REVISTA MAS SUPER EN VIDEOJUEGOS Y HAZTE CON LA TARJETA MAS SUPER.



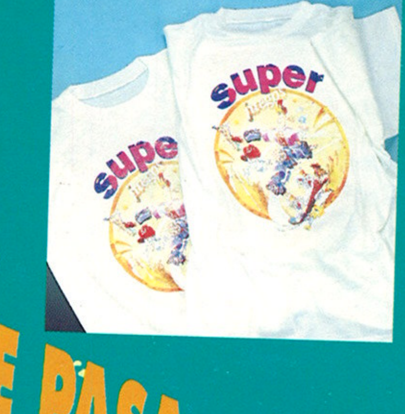
Cada mes, cómodamente. Recibe la revista en tu casa. ¡Un buen regalo fin de curso!

Suscríbete ahora a tu revista Super Juegos y recíbela en tu propia casa sin mover un dedo. ¡Y alucina!: Sólo por suscribirte te regalamos uno de estos obsequios:



Una tarjeta de socio del club Super Juegos

Una camiseta Super Juegos





¿A QUÉ ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA CON TUS DATOS Y SUPER JUEGOS PASARA REVISTA POR TU CASA